LES MONDES DE

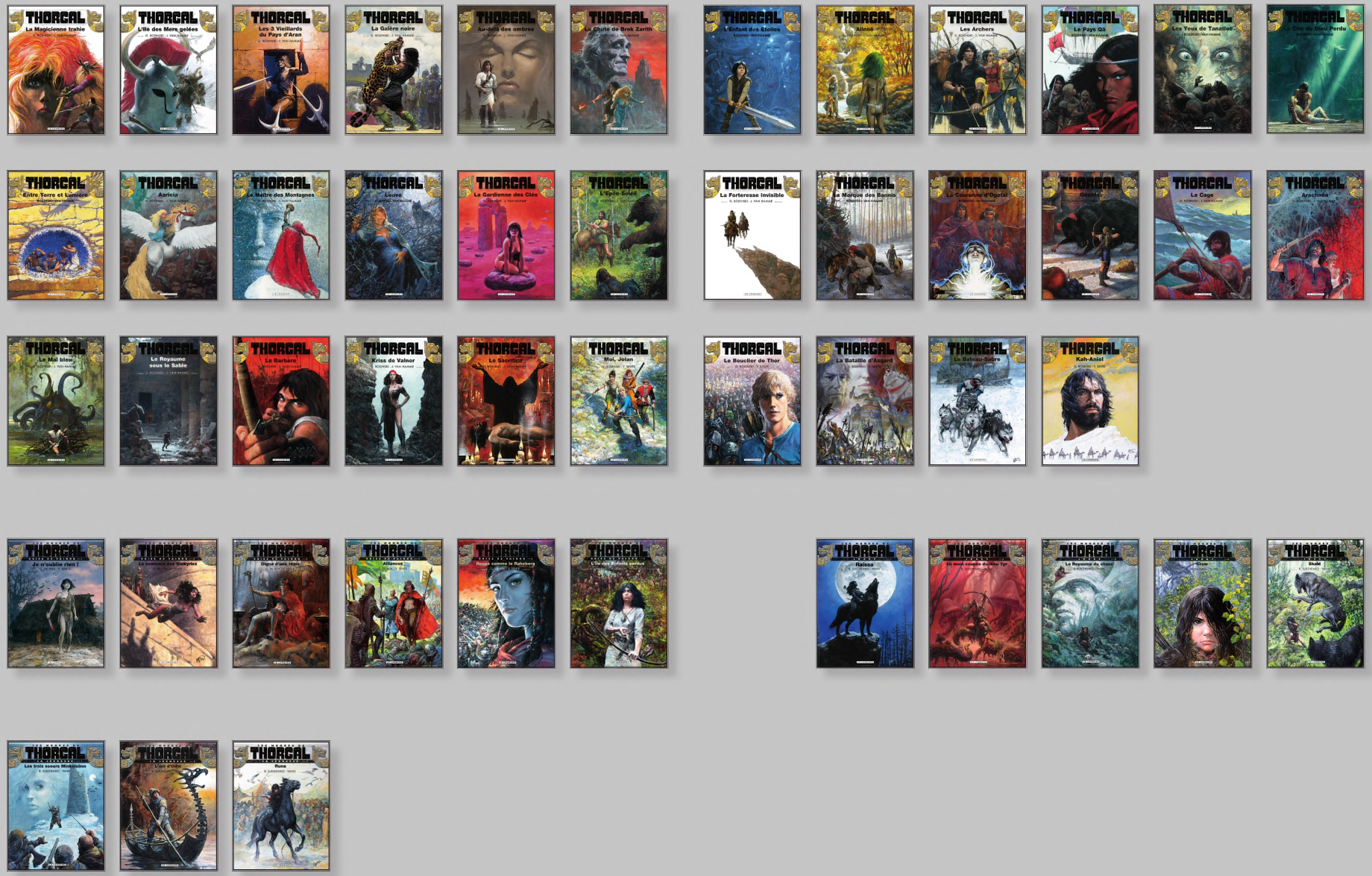
THORGAL

HORS-SÉRIE

Aux origines des Mondes

ROSINSKI - SENTE - DE VITA - YANN - SURZHENKO

LE LOMBARD


THORGAL
La Magicienne trahie
THORGAL
L'île des Mers gelées
THORGAL
Les 3 Vieillards du Pays d'Aran
THORGAL
La Galère noire
THORGAL
Au-delà des ombres
THORGAL
La Chute de Brek Zarith
THORGAL
L'Enfant des Étoiles
THORGAL
Alinoé
THORGAL
Les Archers
THORGAL
Le Pays Qâ
THORGAL
Les Yeux de Tanatloc
THORGAL
La Cité du Dieu Perdu
THORGAL
Entre Terre et Lumière
THORGAL
Aaricia
THORGAL
Le Maître des Montagnes
THORGAL
Louve
THORGAL
La Gardienne des Clés
THORGAL
L'Épée-Soleil
THORGAL
La Forteresse invisible
THORGAL
La Marque des Bannis
THORGAL
La Couronne d'Ogotaï
THORGAL
Géante
THORGAL
La Cage
THORGAL
Arachnéa
THORGAL
Le Mal bleu
THORGAL
Le Royaume sous le Sable
THORGAL
Le Barbare
THORGAL
Kriss de Valnor
THORGAL
Le Sacrifice
THORGAL
Moi, Jolan
THORGAL
Le Bouclier de Thor
THORGAL
La Bataille d'Asgard
THORGAL
Le Bateau-Sabre
THORGAL
Kah-Aniel
THORGAL
Je n'oublie rien !
THORGAL
La sentence des Walkyries
THORGAL
Digne d'une reine
THORGAL
Alliances
THORGAL
Rouge comme le Ruheborg
THORGAL
L'île des Enfants perdus
THORGAL
Raissa
THORGAL
La main coupée du dieu Tyr
THORGAL
Le Royaume du chaos
THORGAL
Crow
THORGAL
Skald
THORGAL
Les trois soeurs Mnkatsôan
THORGAL
L'œil d'Odin
THORGAL
Runa

LA SÉRIE THORGAL A ÉTÉ CRÉÉE PAR
GRZEGORZ ROSINSKI ET JEAN VAN HAMME

© ROSINSKI-VAN HAMME-SENTE-DE VITA-YANN-SURZHENKO
EDITIONS DU LOMBARD
(Dargaud-Lombard S.A.) 2015
R 12/2015

Couverture par
GRZEGORZ ROSINSKI

Photos : copyright les auteurs et Le Lombard
sauf la photo de la page 21 (copyright Christophe Lebedinsky)

Propos des auteurs recueillis par
PATRICK GAUMER

Conception et coordination éditoriale
NATHALIE VAN CAMPENHOUDT

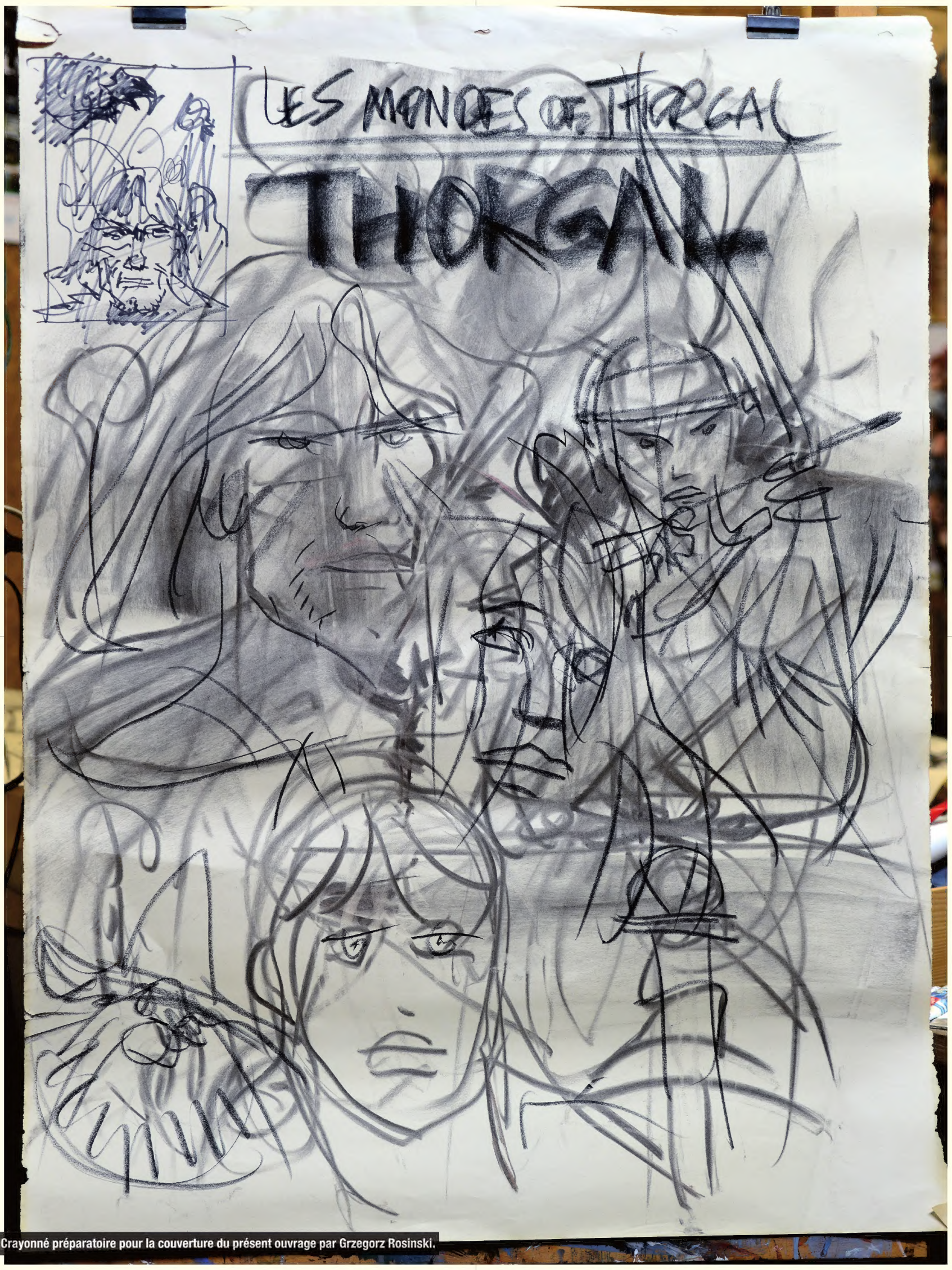
Projet graphique
PIOTR ROSINSKI

Tous droits de reproduction, de traduction et
d'adaptation strictement réservés pour tous les pays.
D/2012/0086/452
ISBN 978-2-8036-3193-3
Dépôt légal : novembre 2012
Imprimé en Union européenne par Canale

IL A ÉTÉ TIRÉ DE CET OUVRAGE
1000 EXEMPLAIRES D'UNE ÉDITION SPÉCIALE
DOS TOILÉ AVEC EX-LIBRIS
RÉSERVÉE À LA VENTE LORS DE L'EXPOSITION ROSINSKI
DU 26 JANVIER AU 24 FÉVRIER 2013 À VERSAILLES.
D/2013/0086/2
ISBN 978-2-8036-3314-2
Dépôt légal : janvier 2013

SPÉCIMEN
PEFC

WWW.LELOMBARD.COM



Crayonné préparatoire pour la couverture du présent ouvrage par Grzegorz Rosinski.

« LA GENÈSE DES MONDES » VUE PAR GRZEGORZ ROSINSKI

GRZEGORZ ROSINSKI – DESSINATEUR

PG : Grzegorz Rosinski, d'où vient cette idée des « Mondes de Thorgal » ?

GR : Cela fait très longtemps que j'avais ça en tête. Reste qu'entre l'idée de départ et sa réalisation, il s'est passé pas mal d'années. J'en parlais de temps à autre, mais j'avais l'impression que personne n'y croyait vraiment. J'étais pourtant sûr de mon fait, mais bon, sans doute le bon moment n'était-il pas encore venu ? Je me concentrais sur mes travaux en cours, me disant que, peut-être un jour... ?

PG : Qu'est-ce qui a fait que ces « Mondes » ont finalement émergé ?

GR : Le fait, tout simplement, que la force reste toujours du côté de l'auteur... si ce dernier est un tantinet sincère et pugnace ! S'il respecte son public, l'auteur va réussir à imposer ses idées. CQFD. Il faut simplement parfois un peu de temps !

PG : Même s'il est parfois loin de sa maison, Thorgal n'est pas un héros pauvre et solitaire ! Autour de lui gravitent sa famille et pléthore de personnages emblématiques. Avec les « Mondes », vous mettez en place un concept réellement novateur, avec des héros issus de votre univers qui continuent à « vivre » chacun de leur côté, parallèlement à Thorgal.

GR : Avec Jean Van Hamme, nous avons imaginé un monde en « mouvement », dans lequel les personnages principaux évoluent, vieillissent, éprouvent des émotions, etc. Cela permet aujourd'hui à nos séries parallèles de se construire sur une base solide, crédible. *Thorgal* n'est pas qu'une simple bande dessinée d'aventure. *Thorgal* développe un véritable univers, sécrète sa propre mythologie. Cela fait, je pense, toute sa spécificité par rapport à d'autres séries. Les « Mondes » sont déjà là, au cœur même de la série mère. Ces « Mondes » n'ont pas de limite. Il ne restait plus qu'à mettre tout ça en musique...

PG : Les personnages « secondaires » évoluent donc parallèlement à Thorgal, dans une sorte de simultanéité temporelle.

GR : Ce « temps commun » n'est qu'un prétexte. On peut même imaginer, par la suite, un autre « temps parallèle ». On ne nous en fera pas le reproche, Jean Van Hamme s'étant déjà amusé avec ces paradoxes temporels dans des récits comme *Les Trois vieillards du pays d'Aran* ou *Le Maître des montagnes !* Cette simultanéité temporelle sert en réalité les desseins des scénaristes, Yves Sente et Yann, qui ont prévu, plus tard, de réunir les principaux protagonistes de la saga « thorgalienne ». En démiurges inspirés, le tandem adresse aussi des clins d'œil aux lec-

Etude pour le visuel de la campagne de lancement de la série Louve, dont la version définitive se trouve ci-contre.

Grzegorz Rosinski et Yves Sente en pleine séance de travail dans l'atelier de Grzegorz, à Mollens, en Suisse.

Etude pour le visuel de la campagne de lancement de la série Kriss de Valnor.

teurs réguliers, via quelques séquences communes entre les séries ou quelques « scènes souvenirs »... Dans *Kriss de Valnor,* on retrouve ainsi le barbu et malicieux Argun Pied-d'arbre ! Reste que ces liens sont discrets et n'altèrent en rien la lecture indépendante des albums. Chaque lecteur, ancien ou nouveau, doit être à même d'y trouver son compte. Pas question de laisser quiconque sur le bord du chemin !

PG : Votre public aimerait avoir encore plus d'albums de *Thorgal* à lire, mais il est hors de question que vous vous laissiez aller à la facilité. Vous êtes également trop indépendant pour faire appel à un assistant. Les « Mondes » permettent donc d'offrir plus d'histoires autour de vos personnages, tout en vous laissant plus de temps pour réaliser vos propres créations, *Thorgal* ou autres.

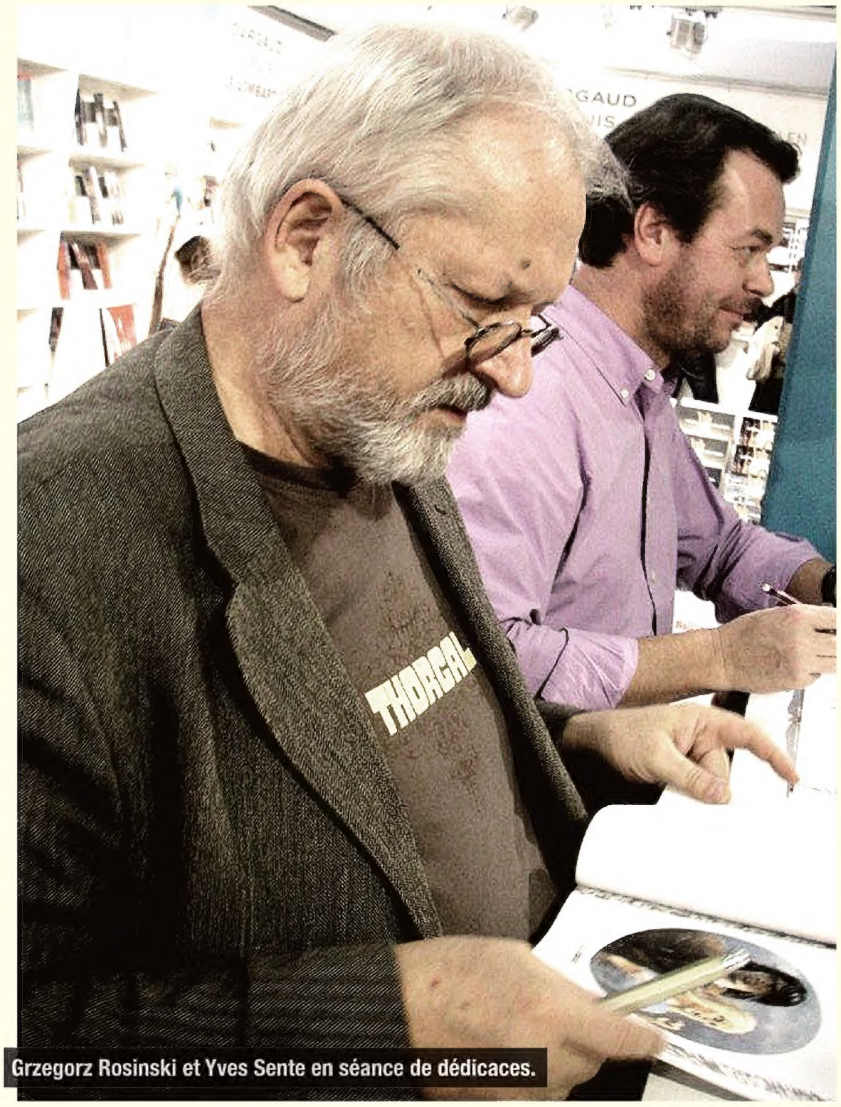
GR : C'est ça, mais je ne veux pas que les « Mondes » se résument à des séries parallèles. L'univers de *Thorgal* est tellement riche, possède un tel potentiel, que j'aimerais bien, dans l'avenir, proposer des images en rapport avec lui. Une suite de peintures, peut-être ? Des sculptures ? Autre chose ? Tout est possible !

PG : Les « Mondes » bénéficient de l'apport des scénaristes Yves Sente et Yann ; des dessinateurs Giulio De Vita et Roman Surzhenko.

GR : Tant d'un point de vue narratif que d'un point de vue graphique, ces tandems fonctionnent à merveille. Je suis ravi de ces collaborations. Chacun est respectueux des personnages que nous avons imaginés, Jean Van Hamme et moi ; de l'univers que nous avons mis en place. Et rien ne nous empêche, plus tard, de faire appel à d'autres auteurs. Reste qu'il ne faut pas aller trop vite. Il faut conserver cette qualité maximale. C'est indispensable.

PG : Vous supervisez ces « Mondes » ?

GR : Au départ, j'intervenais un peu et donnais mon avis. Au fil des mois, je fais de moins en moins de remarques. Ce sont tous de grands professionnels et ils ont compris comment tout ça s'articulait. Travailler en confiance est tellement agréable. Bien entendu, si je m'aperçois que quelque chose cloche, je ne vais pas hésiter à me faire entendre. C'est mon rôle, mon devoir. Pour l'instant, tout va bien ! Je le vois à la réaction des lecteurs. Ils sont contents de ces premiers ouvrages. C'est révélateur et c'est pour moi le plus important. Ce sont eux, les lecteurs, qui ont le jugement le plus objectif, qui n'hésiteront pas à



Grzegorz Rosinski et Yves Sente en séance de dédicaces.

Grzegorz Rosinski et son fils Piotr qui assure la direction artistique de tout ce qui concerne Thorgal.

Graza, coloriste de Thorgal (à partir du tome 19) et des «Mondes».

nous faire remarquer une éventuelle incohérence scénaristique, une éventuelle erreur de proportions ; que sais-je encore ? Et c'est très bien comme ça. Je n'oublie pas non plus le rôle joué par mes enfants. Ce sont eux, en réalité, mes premiers lecteurs. Ils seront les premiers à m'indiquer si quelque chose ne va pas. Pas pour me critiquer, mais tout simplement pour améliorer tel ou tel point de détail. Je prends chaque remarque au sérieux. Je ne travaille pas pour moi, mais pour mon public.

PG : Avant d'entamer les « Mondes », vous avez établi, avec Yves Sente et le Lombard, une charte bien précise, incluant le classicisme du découpage, la forme et le lettrage des bulles, etc.

GR : Ces discussions furent longues, mais nécessaires. C'est Yves qui a mis tout ça au propre. Cela nous a permis d'être clair par la suite sur ce qu'il fallait faire, mais aussi sur ce qu'il ne fallait pas faire. C'est une manière de garantir que toutes les séries parallèles, toutes les images, tous les objets en rapport avec les « Mondes », respecteront cette charte de qualité.

PG : Vous parlez de produits dérivés. Y en a-t-il, d'ores et déjà, de programmés ?

GR : Pas encore, mais nous nous réservons cette possibilité. Il faut néanmoins admettre que les choses sont un peu plus compliquées avec *Thorgal* et avec les « Mondes » qu'avec certaines séries humoristiques ou plus contemporaines.

PG : Giulio De Vita et Roman Surzhenko sont les premiers illustrateurs à intervenir dans les « Mondes ».

GR : Ce n'est pas moi qui ai fait appel à eux. C'est un peu l'avantage de travailler en équipe. Chacun a son rôle. C'est Yves qui a demandé à Giulio De Vita de participer à l'aventure. Quant à Roman Surzhenko, c'est Piotr, mon fils, qui l'a repéré chez Tomatofarm, une agence italienne. Un dessinateur italien ; un autre, russe ; moi-même, polono-belgo-suisse ; un scénariste belge ; un autre vivant à Bruxelles, mais né à Marseille... N'oublions pas Graza, notre coloriste, originaire de Cracovie, mais vivant elle aussi en Belgique. L'équipe des « Mondes » est décidément internationale !

PG : Lorsque paraît *Je n'oublie rien !*, le premier *Kriss de Valnor*, c'est la première fois qu'un autre illustrateur «s'empare » d'un de vos personnages. Qu'en avez-vous pensé ?

GR : Tout ça s'est fait progressivement. Notre projet des « Mondes » ne s'est pas construit en un jour. Il y a eu tout d'abord l'interruption du scénario de *Thorgal* par Jean Van Hamme. Il en avait un peu marre et avait décidé de passer la main. Plusieurs scénaristes se sont tout de suite portés volontaires, mais ils n'ont pas toujours compris le particularisme de *Thorgal*... Le limiter à une simple série d'heroic-fantasy n'avait pas grand sens. Avec Jean, nous avons décidé de faire appel à Yves Sente, en qui nous avions totalement confiance. Ça, c'est pour la partie écriture. Lorsque les « Mondes » ont commencé à voir le jour, s'est posée la question du ou des illustrateurs. Là encore, plusieurs essais ont été réalisés. Certains n'étaient pas mal dessinés, mais cela ne correspondait pas à ce que nous voulions. Et Giulio est arrivé ! Je le connaissais un peu ; c'est un garçon dynamique et sympathique. Il n'a pas non plus un ego surdimensionné, ce qui facilite les rapports humains et professionnels. Il n'a pas de fierté mal placée. Il est venu à la maison, en Suisse, a fait quelques essais. Nous nous sommes plutôt bien entendus. Je lui ai fait pas mal de remarques, qu'il a écoutées et dont il a tenu compte... un signe d'intelligence et de professionnalisme.

PG : Vous lui aviez fait quel genre de remarques ?

GR : Des petits trucs, sur la forme du crâne de Thorgal — je lui avais demandé de faire un essai sur une planche de ma série —, quelques décors... je lui ai notamment montré comment épurer son trait, ne pas chercher le réalisme à tout prix. Rien de bien méchant. En l'observant, en constatant sa bonne volonté, je me suis dit qu'il pouvait être l'homme de la situation... Il l'a prouvé en assurant ensuite la série *Kriss de Valnor*. Je trouve qu'il a vraiment mis en valeur le personnage, tout en développant sa propre identité graphique. Au fil des pages, il s'est familiarisé de plus en plus avec l'univers « thorgalien ».

PG : Giulio De Vita m'a dit qu'il avait eu avec vous un rapport complice, pas un rapport de « maître » à « élève », comme il l'imaginait au premier abord.

GR : Il n'y avait pas de raison que je me comporte ainsi. Moi aussi, j'apprends beaucoup en observant les autres. Je profite de ce qui est en train de se faire dans les « Mondes » ; je profite de ce que fait De Vita ; de ce que fait Surzhenko. Pas vraiment sur le plan graphique, parce que j'ai ma propre manière de fonctionner. De plus en plus, par exemple, je me contente d'esquisses rapides pour les crayonnés et me plonge, corps et âme, dans le travail sur la matière, les couleurs, mais bon, j'aime bien regarder le travail des autres. J'y éprouve beaucoup de plaisir.

Photo de Roman Surzhenko prise via Skype.

PG : Vous évoquez Roman Surzhenko. Lorsqu'il a commencé à collaborer aux « Mondes », vous ne le connaissiez pas encore.

GR : Nous avions juste eu une conversation, sur Skype, avec Piotr. Entre-temps, j'avais bien entendu reçu ses planches ; je lui avais fait quelques observations, etc. Et puis, il y a peu, nous nous sommes rencontrés à Varsovie, à l'occasion de la Foire du Livre. J'étais très content de faire sa connaissance. Malgré la barrière de la langue — j'ai oublié mon russe et ne parle pas anglais ; lui ne parle pas le polonais ou le français —, nous avons pu communiquer par l'intermédiaire de petits dessins sur nos carnets de croquis respectifs.
J'ai compris que c'était une personne très chouette et qui a, en plus, ce qui ne gâte rien, beaucoup de talent. Il a un côté très romantique. Il adore Taganrog, la ville où il est né et où il vit toujours. Il est Slave, tout comme moi, et nous partageons une certaine vision de la vie. Il m'a ému.

PG : *Kriss de Valnor* et *Louve* sont aujourd'hui sortis en albums. Quel a été votre sentiment en voyant ces ouvrages ?

GR : Avant cela, j'ai découvert les planches de ces albums au fur et à mesure. Je suis un peu comme un pe-

Grzegorz Rosinski en train de réaliser la couverture de «La Bataille d'Asgard» dans son atelier.

tit enfant à qui on offrirait un jouet. Cela me procure beaucoup de plaisir. Si de temps en temps, je vois un petit truc, je le signale, mais c'est tout. Il y a ensuite l'étape de la mise en couleurs, assurée par Graza. Là, rien à redire, je connais ses qualités. Au-delà du travail graphique, il y a aussi les histoires, formidablement racontées par Yves et Yann. Enfin, vient la sortie des albums, mais là, je dirais que c'est une autre aventure qui commence !

PG : Roman et Giulio sont à la fois respectueux de *Thorgal* et capables d'affirmer leur propre style.

GR : Ils ont enrichi à leur manière l'univers de *Thorgal.*

PG : Le fait d'avoir découvert et supervisé leurs œuvres aura-t-il une incidence sur votre travail futur ?

GR : Non, car je suis parti vers d'autres directions. Je leur laisse en fait mon univers, à charge pour eux de le compléter, d'en explorer de nouveaux territoires.

PG : Pour garder la cohérence des « Mondes », vous avez, au départ, illustré les couvertures des *Kriss de Valnor* et du premier *Louve.*

GR : De Vita me propose des esquisses et je les adapte à ma manière. Pour Surzhenko, après une première couverture que j'ai peinte moi-même, nous lui avons laissé carte blanche. Nous avons été assez étonnés du résultat. Il travaille sur ordinateur et il réussit pourtant à transmettre une émotion. Il a fait quelque chose de personnel qui est à la fois pictural et « thorgalien ». Tout ça pour dire qu'il n'y a pas de règle figée. Les « Mondes » sont en mouvement !

PG : Au-delà des couvertures, il y a également l'identité graphique des « Mondes » conçue par Piotr, votre fils. On la découvre notamment à travers le logo de couverture.

GR : Mon fils et moi, nous en avons beaucoup discuté : comment conserver le logo *Thorgal,* tout en modernisant l'ensemble et en faisant en sorte que l'appellation « Mondes de Thorgal » soit immédiatement identifiable ? Notre complicité dépasse celle d'un père et de son fils, et tout ça se fait en parfaite harmonie.

« LA GENÈSE DES MONDES » VUE PAR YVES SENTE

YVES SENTE – SCÉNARISTE

PG : Yves Sente, où avez-vous découvert la série *Thorgal* ?

YS : Comme beaucoup de lecteurs de ma génération, je l'ai lue en feuilleton dans le journal *Tintin*. Il m'est également arrivé très souvent d'en emprunter des albums à la bibliothèque. Du coup, je ne l'ai pas réellement découverte dans l'ordre chronologique.

PG : C'était vers quelle époque ?

YS : C'était au seuil des années 80. Je n'étais qu'un lecteur occasionnel du journal *Tintin*, car je n'avais pas réussi à convaincre mes parents de m'abonner. Chez les copains, il m'arrivait aussi de lire la « concurrence », comme le *Journal de Spirou*, *Super As* ou *Pif* : Tout ce qui me passait entre les mains, en fait. J'étais aussi fasciné par *Gil Jourdan* et *Johan et Pirlouit* que par *Blake et Mortimer* ou *La Rubrique-à-Brac*. C'est vous dire…

PG : En 1991, vous entrez au Lombard, comme rédacteur en chef de l'hebdomadaire *Hello Bédé*, et découvrez l'envers du décor. L'occasion, sans doute, de relire *Thorgal*.

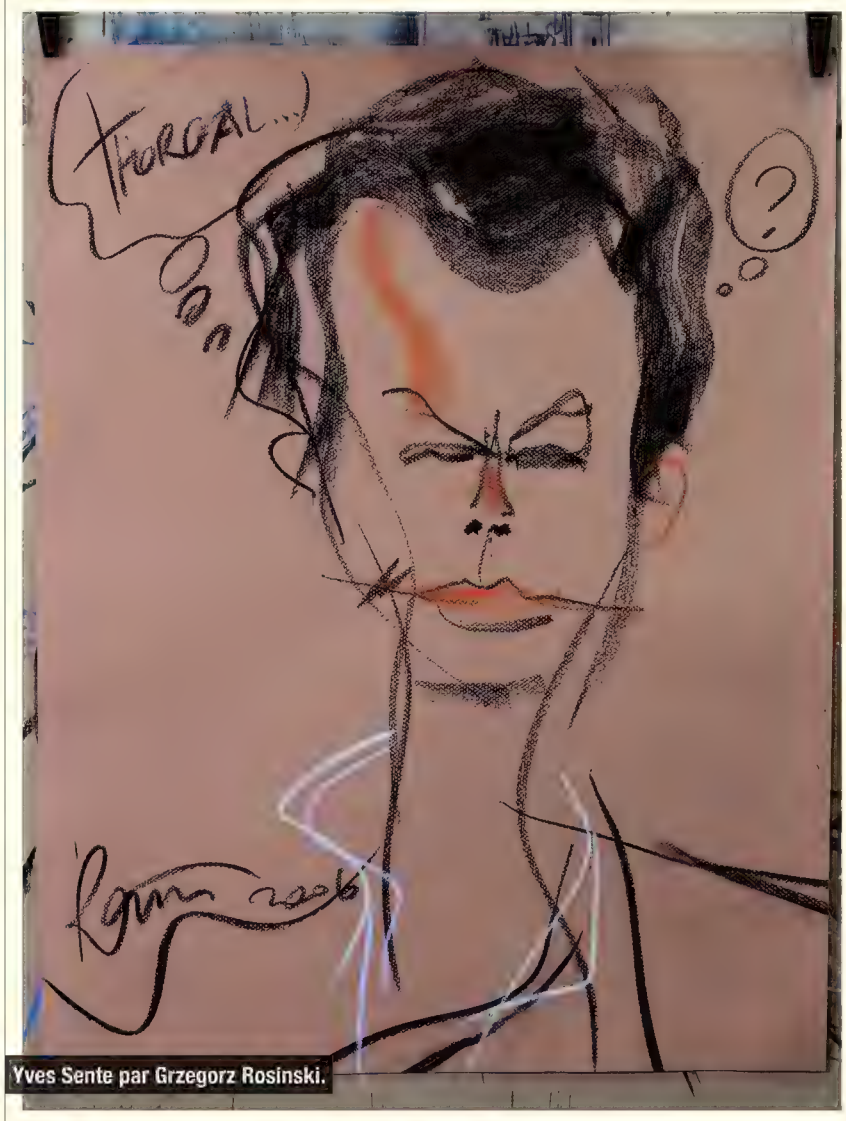
YS : Bien entendu ! J'y ai surtout découvert que *Thorgal* représentait la plus grosse vente du Lombard. Comme il y avait quelques épisodes que je ne connaissais pas encore, je me suis fait un plaisir de tout relire – enfin – dans l'ordre.

PG : Le Lombard en était à quel tome ?

YS : À *Louve*, le seizième volume. L'album venait de sortir. Grzegorz Rosinski était en train de travailler sur *La Gardienne des Clés*. Si, en tant que lecteur lambda, Van Hamme et Rosinski étaient pour moi synonymes de passionnants et émouvants moments de lecture ; en tant qu'éditeur, je découvrais ce qu'étaient de vrais professionnels, qui avaient su trouver leur public. À charge pour moi d'essayer de comprendre comment et pourquoi pour essayer d'en faire profiter tout le catalogue du Lombard. Tout a commencé par la rencontre des deux hommes. Pour Van Hamme, qui habitait dans la banlieue bruxelloise, cela s'est fait facilement ; pour Grzegorz, qui venait de s'installer en Suisse, j'ai dû attendre un peu et ai profité d'un de ses passages en Belgique.

PG : Votre première impression sur Grzegorz Rosinski ?

YS : Il vous jauge d'un seul coup d'œil et s'adresse à vous d'une voix grave. Quand on ne le connaît pas, on ne peut qu'être un peu impressionné. Quand on le connaît mieux, on sait que tout ça est une sorte de jeu amical; c'est sa manière à lui de se protéger et de mieux vous observer, je pense. Après m'être présenté, je lui ai demandé ce qu'il attendait de moi. Il a été très clair : d'un ton presque monocorde, il m'a dit : « J'aimerais un peu de concurrence dans ce journal ».



Yves Sente par Grzegorz Rosinski.

Yves Sente réalise parfois des croquis schématiques afin d'expliquer certains points importants du scénario à Grzegorz Rosinski.

Yves Sente, Grzegorz Rosinski et Jean Van Hamme au festival de Lucca, en Italie.

Au départ, Jean et Grzegorz, avaient envisagé d'axer cette suite sur le personnage de Jolan. Et puis, au fil de nos discussions, nous sommes finalement revenus vers le personnage principal. Par ailleurs, Grzegorz avait envie de développer l'univers de Thorgal, sa « famille »... Kriss de Valnor comprise. Je le voyais bien en dédicace : les gens se plaignaient (très sympathiquement) auprès de l'auteur qu'il n'y ait pas assez de nouveautés... et, une fois ce public parti, Grzegorz me confiait qu'il avait, lui, d'autres envies et qu'il ne voulait pas rester l'esclave d'une seule série. En même temps, il ne voulait pas décevoir son public. Situation apparemment insoluble, sauf si...

Yves Sente s'essaie au tir à l'arc, à la manière de Thorgal.

Giulio De Vita, Yves Sente et Grzegorz Rosinski à Bruxelles, lors de la tournée de promotion du premier album de Kriss de Valnor.

Ce n'était pas du tout prétentieux de sa part, mais témoignait au contraire de sa volonté de se dépasser, de se confronter, dans le sens émulatif du terme, aux autres artistes. Il regrettait que des Hermann, Franz, Derib... ne soient plus dans le journal pour l'obliger naturellement à se dépasser. On le voit encore aujourd'hui avec les « Mondes », où, par esprit de partage, il n'hésite pas à se mettre en « concurrence » avec Giulio De Vita et Roman Surzhenko. Cela fait partie de son ADN... Ne jamais se reposer sur ses lauriers.

PG : Vous êtes encore éditeur, au Lombard, lorsque s'esquissent « Les Mondes de Thorgal ».

YS : Tout s'est fait progressivement. Après avoir achevé *Le Sacrifice,* Jean Van Hamme a décidé d'interrompre son écriture sur *Thorgal.* Un arrêt mûrement réfléchi et programmé bien à l'avance. Il nous fallait impérativement lui trouver un remplaçant. Après plusieurs essais et propositions qui n'ont pas convaincu les auteurs « fondateurs », Van Hamme s'est finalement tourné vers moi et, sachant que je m'entendais très bien avec son vieux complice — Grzegorz et moi, nous venions tout juste de terminer *La Vengeance du Comte Skarbek* — Jean m'a proposé, de but en blanc, de reprendre le flambeau. J'étais à la fois flatté et conscient de la responsabilité...

PG : Vous vous mettez donc à réfléchir ensemble sur les « Mondes » ?

YS : Il n'y avait pas que nous deux. Grzegorz tenait à contrôler le projet et à y associer sa famille. Nous nous sommes donc mis à y penser tous ensemble. Grzegorz ne voulait pas, en revanche, s'occuper de toute la partie logistique, ni même assurer graphiquement une autre série. Il m'a donc demandé de superviser le projet du côté de la « création ».

PG : Ses derniers albums sont traités en couleurs directes. Une technique peut-être un peu plus « chronophage » ?

YS : C'est vrai que Grzegorz n'a plus envie de se dépêcher comme lorsqu'il était tenu par le rythme hebdomadaire du journal *Tintin.* Reste qu'il a toujours envie de surprendre son public et que c'est en partie pour ça aussi que les « Mondes » ont vu le jour : un concept qui permettrait de proposer des titres en rapport avec l'univers de *Thorgal,* sans qu'il en soit nécessairement l'auteur. Grzegorz y a vu une manière de contenter ses lecteurs, tout en gardant, pour lui-même, une souplesse de travail.
De nouveau, le mot « professionnalisme » est le premier qui vient à l'esprit.

KRISS DE VALNOR

GIULIO DE VITA – DESSINATEUR / YVES SENTE – SCÉNARISTE

Recherche pour la couverture de Kriss de Valnor 1 par Grzegorz Rosinski.

PG : Giulio De Vita, quand avez-vous lu la série *Thorgal* pour la première fois ?

GDV : En Italie, dans *L'Eternauta,* un magazine spécialisé des années 80.

PG : Je me souviens de son sous-titre : « I fumetti più belli del mondo »… « Les plus belles bandes dessinées du monde ».

GDV : C'est ça. *L'Eternauta* publiait beaucoup de bandes dessinées internationales. C'était une revue de qualité… La preuve, j'y ai découvert *Thorgal* et le travail de Grzegorz ! À l'époque, je ne connaissais pas du tout la série. Je dois vous avouer qu'il y avait quelques éléments qui ne me plaisaient pas trop dans le traitement de l'histoire.

PG : Lesquels ?

GDV : Je ne me souviens plus précisément. C'était dans les premiers épisodes. Je n'appréciais pas beaucoup ce côté science-fiction et je trouvais les dessins encore un peu trop caricaturaux. Très vite, pourtant, j'ai observé un progrès manifeste et c'est devenu une de mes bandes dessinées préférées.

PG : Quel est votre album favori ?

GDV : *Les Archers.* C'est l'épisode dans lequel apparaît Kriss de Valnor. Je l'ai lu et relu, étudié aussi dans les moindres détails, pour pouvoir entrer dans l'univers de *Thorgal* et dans ses « Mondes ». J'aime aussi beaucoup les derniers albums.

PG : Ceux traités en couleurs directes ?

GDV : Ceux-là, bien sûr, mais aussi les deux ou trois précédents dans lesquels Grzegorz s'essaie à d'autres expérimentations graphiques.

PG : Comment s'est passée votre arrivée dans ces « Mondes de Thorgal » ?

GDV : Tout a démarré au festival de Lucca, en Italie. C'était en 2008, je crois. Ses responsables avaient organisé une grande exposition sur Rosinski et l'équipe éditoriale du Lombard avait fait spécialement le déplacement. On m'avait demandé de venir afin de me parler des « Mondes de Thorgal ». Cela m'a permis de connaître

un peu mieux Grzegorz. Nous n'avions fait, jusqu'alors, que nous croiser. Très vite, nous nous sommes mis à discuter comme deux vieux copains et il m'a invité chez lui, en Suisse.

PG : C'était la première fois que vous entendiez parler du projet ?

GDV : Non, Yves Sente m'avait déjà contacté, mais nous n'en étions encore qu'aux prémices. Le fait de nous retrouver tous à Lucca nous permettait malgré tout d'aller plus loin. Avec Yves et Grzegorz, nous avons fait le tour de l'exposition. Ils m'ont parlé de la structure de la planche — classique, en trois bandes, par souci de lisibilité —, de la forme des bulles, etc.

PG : D'entrée de jeu, on vous montre donc les codes à appliquer.

GDV : Oui, je devais prendre en compte ces paramètres. Le but n'étant pas d'innover dans les cadrages ou la structure de la planche, mais de se mettre au service d'un univers, en respectant ce qui avait déjà été mis en place. Pour moi, cela ne posait aucun souci ; ce respect des règles fait partie du métier.

PG : Le but étant, tout simplement, de ne pas trahir l'esprit de *Thorgal* ?

GDV : Les lecteurs de cette série sont attachés à ce classicisme. C'est d'ailleurs assez révélateur de constater qu'à la sortie du premier *Kriss de Valnor,* quelques internautes nous ont reproché une trop grande violence, comme s'il ne fallait surtout pas changer quoi que ce soit par rapport à la série d'origine.

PG : *Kriss de Valnor* adopte effectivement un ton un peu plus adulte.

GDV : Je pense que la série s'adresse aux lecteurs qui ont lu *Thorgal,* enfants, mais qui ont depuis grandi.

PG : Après la visite de l'exposition, comment réagissez-vous lorsqu'on vous dit que vous allez, peut-être, mettre en scène ces personnages imaginés par Jean Van Hamme et Grzegorz Rosinski ? Que vous allez participer, vous aussi, aux « Mondes de Thorgal » ?

GDV : J'étais très ému. Vous ne pouvez pas vous imaginer. Une émotion teintée de fierté. Je ne le montre pas, mais je suis ambitieux. Très jeune, je savais ce que je voulais faire : devenir dessinateur de bande dessinée ! Là, avec ces « Mondes », je pouvais offrir le meilleur de moi-même. Je le dis avec modestie, mais avec aussi une réelle sincérité.

PG : Vous vous lancez donc dans la réalisation de *Kriss de Valnor.* Comment se passe cette « appropriation » graphique ?

GDV : Grzegorz m'avait rassuré d'emblée, en me précisant qu'il ne voulait pas que je le copie ; à charge pour moi de trouver ma propre identité. Je me suis tout d'abord rendu chez lui, près de Sierre, en Suisse, et je me suis très vite senti en confiance. J'avais en face de moi un compagnon, pas un « maître » imbu de sa science qui aurait voulu imposer son style… Il n'a d'ailleurs pas cessé de me dire qu'il n'en avait pas un, de style, en particulier ! Je me devais en revanche d'être fidèle à son univers, à ses personnages et à ses lecteurs. C'est pour ça d'ailleurs que nous avons demandé à Grzegorz de dessiner les couvertures, afin de garder une certaine cohérence visuelle. Je lui soumets une ou deux idées de base, un ou deux croquis, et il se fait un plaisir d'interpréter tout ça à sa manière. Cela témoigne de son implication dans le projet, de sa volonté de nous associer pleinement à son univers. C'est très stimulant.

PG : Pour rebondir sur la cohérence visuelle, rappelons que la mise en couleurs est assurée par Graza, la coloriste de pas mal d'albums de *Thorgal.*

GDV : C'est important. La couleur, c'est un peu comme la musique d'un film, cela participe à l'identité de l'album.

PG : Il vous faut également rester vous-même sur le plan artistique et créatif.

GDV : Avec Grzegorz, nous avons abordé ce sujet à plusieurs reprises. Il existe des auteurs qui s'inspirent volontairement du dessin d'un autre, afin de « surfer » sur son succès ; à la fin, ils deviennent esclaves de ce style. Il faut s'efforcer, à tout prix, de rester soi-même. Bien sûr, au départ, ce n'est pas toujours facile, vous êtes parfois influencé par un de vos aînés, mais il vous faut rapidement affirmer votre personnalité sous peine de n'être qu'un « suiveur ». Vous devez également garder en tête votre objectif : vous mettre au service du récit. Pour ma part, je me suis toujours efforcé de changer de grammaire graphique en fonction de l'histoire racontée. Tout ça relève d'une subtile alchimie. Vous êtes à la fois un maillon d'une chaîne, mais vous devez aussi exister par vous-même. Vous devez laisser de côté votre ego et vous intégrer à une équipe. Tout est une question d'équilibre.

Découpage et crayonné par Giulio De Vita pour la planche 19 de Kriss de Valnor 1.

PG : Comment avez-vous vécu la sortie du premier *Kriss de Valnor* ?

GDV : C'était une belle et grande émotion, bien entendu. J'ai eu le bonheur de faire une tournée de promotion avec Yves Sente et Grzegorz Rosinski. Grzegorz est une vraie « star » dans la bande dessinée. Je n'étais pas forcément préparé à ça, à un tel succès public et médiatique. Durant une dizaine de jours, de huit heures du matin à minuit, nous n'avons pas arrêté d'enchaîner les interviews et les dédicaces, en France, en Belgique et en Suisse. Moi, j'étais complètement crevé, à tel point que je me suis évanoui dans les toilettes de l'aéroport, à Bruxelles. Grzegorz, lui, déployait une énergie incroyable. À un moment, dans un des trains qui nous véhiculait, un des contrôleurs l'a reconnu, lui a fait part de son admiration. C'était fascinant, l'enthousiasme des gens, des lecteurs.

PG : S'il ne vous fallait citer qu'une seule scène de votre premier album des « Mondes », laquelle retiendriez-vous ?

GDV : Je suis papa depuis trois ans d'un petit garçon, Gio. Cela change vraiment votre vision des choses. Dans *Je n'oublie rien !*, le premier album de *Kriss de Valnor*, Sigwald perd sa fille [planche 49]. En dessinant cette séquence, j'ai éprouvé une immense tristesse et je me suis mis à pleurer. C'était la première fois que cela m'arrivait. Lorsque l'album est sorti, j'ai relu la séquence et j'ai éprouvé à nouveau une forte émotion. À l'inverse, il y a une scène que je n'ai pas du tout aimée.

PG : Laquelle ?

GDV : Dans le deuxième volume [planche 28], Kriss se fait violer. Je n'arrivais pas à dessiner cette planche. C'était pour moi très difficile, psychologiquement parlant. J'ai mis plus d'une semaine pour la faire.

PG : Chaque page vous prend combien de temps, en règle générale ?

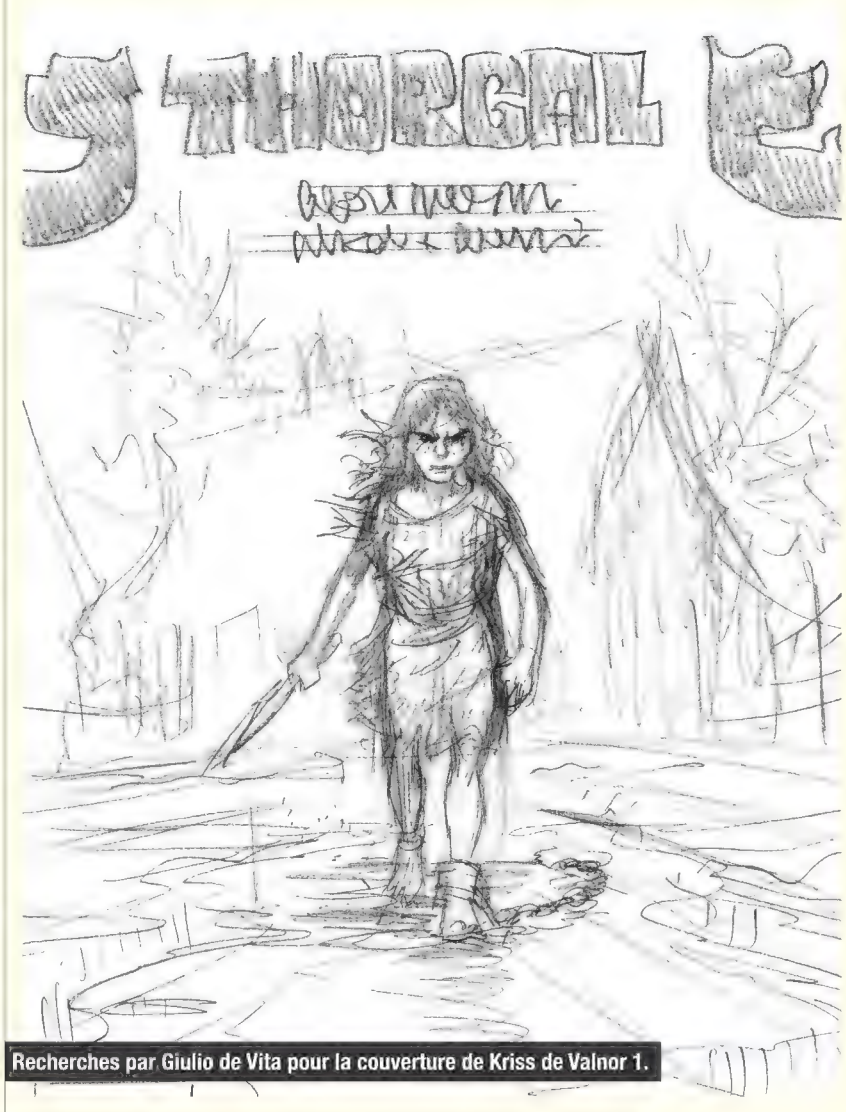
GDV : Environ deux jours.

PG : Qu'avez-vous envie de dire à Grzegorz Rosinski et à Jean Van Hamme ?

GDV : Je les remercie tout d'abord de m'avoir fait confiance. Je les remercie aussi d'avoir créé un tel univers, si riche, si concret, si chargé d'émotions. En travaillant pour ces « Mondes », j'ai l'impression de mettre en scène de vrais caractères, pas des personnages de papier. Cela ne me déplairait pas de voir un jour *Thorgal* adapté au cinéma, sur grand écran. Bien réalisé, cela pourrait être merveilleux. Ce côté « réel », on le doit vraiment à Jean Van Hamme et à Grzegorz Rosinski.

PG : Qu'avez-vous envie de dire à votre public ?

GDV : J'ai grandi avec la bande dessinée ; elle m'a permis de rêver, de m'échapper de la réalité. Elle m'a accompagné dans tous les instants de ma vie. Maintenant que j'en fais, j'aimerais transmettre cette part de rêve à mes lecteurs.



Recherches par Giulio de Vita pour la couverture de Kriss de Valnor 1.

YVES SENTE – SCÉNARISTE

PG : Dans la série *Thorgal*, quels ont été vos albums préférés ?

YS : Question difficile ! Je dirais *Louve*, tout d'abord, parce que c'est le premier album que j'ai été en charge de défendre professionnellement en commençant au Lombard, le premier album dont j'ai pu admirer les planches originales. L'épisode m'avait également marqué par la violence de son ouverture, avec ce « monstre » à la Quasimodo, dont on coupe la main, contrebalancée par l'extrême – et rare en BD – sensibilité de cette scène du double accouchement d'Aaricia et d'une louve. Avec aussi cette couverture où l'on voit Aaricia, enceinte. Une image magnifique. Je n'avais jamais rien vu de tel, auparavant, en BD. S'il me fallait retenir un autre titre, je citerais aussi l'album *Kriss de Valnor,* où la « perfide » révèle à Aaricia qu'elle a eu un enfant avec Thorgal, Une scène d'une incroyable densité dramatique, d'une étonnante modernité, où l'on évoque tour à tour la rivalité entre deux mères, la famille recomposée, etc.

PG : Voilà donc pourquoi, au moment du lancement des « Mondes », vous allez commencer par imaginer une série parallèle mettant en scène Kriss de Valnor !

YS : Ce personnage était un des plus évidents. Kriss est censée avoir quitté la série mère définitivement, même si, en réalité, on ne l'a pas « vue » mourir, et que, du coup, rien ne nous empêche d'imaginer ce qui se passe ensuite pour elle.

PG : Une série pour laquelle vous faites appel à Giulio De Vita.

YS : Giulio s'apprêtait à conclure *Wisher* et était en quête d'une autre collaboration. Pour avoir déjà eu le plaisir de travailler avec lui, en tant qu'éditeur, sur *James Healer,* qu'il avait dessiné sur un texte d'Yves Swolfs, je savais que je pouvais lui faire confiance. Avec *Wisher,* il avait également montré qu'il pouvait être parfaitement à l'aise dans un registre plus fantastique. Giulio est un très grand dessinateur. Je suis tellement heureux que, grâce à la série *Kriss* un plus large public puisse découvrir enfin son énorme talent. Autre point positif, Grzegorz connaissait déjà Giulio — les deux hommes s'étaient déjà croisés au Festival de BD de Sierre — et le courant passait très bien entre eux deux. J'en ai également touché un mot à Van Hamme qui m'a dit que De Vita lui semblait

effectivement une bonne idée. Restait à mettre tout ça en musique.

PG : Vous aviez déjà évoqué cette idée des « Mondes », avec Giulio ?

YS : Pas encore. Nous n'en étions encore qu'aux prémices. L'idée, au départ, était de faire une aventure indépendante de la série *Thorgal,* peut-être sous la forme d'un « gros one-shot ». Plus tard, à l'occasion d'une exposition consacrée à Grzegorz, organisée par le festival BD de Lucca, nous avons discuté tous ensemble des « Mondes de Thorgal » et l'idée d'une « série parallèle » a commencé à faire son chemin.

PG : Giulio De Vita m'a précisé que vous aviez profité de la visite de cette exposition pour lui présenter la « charte » des « Mondes ».

YS : C'est Grzegorz qui voulait que le projet s'étende et qu'il ne se limite pas à la seule Kriss de Valnor. C'est à partir de là que nous avons commencé à véritablement plancher sur les « Mondes ». Fallait-il faire des récits indépendants ? Des séries ? J'étais plutôt pour la seconde solution, car le « one shot » a un côté trop réducteur et éphémère. Une femme aussi charismatique que Kriss méritait bien sa propre série ! Les différents personnages issus de l'univers de *Thorgal* continuent ainsi d'évoluer chacun de leur côté en simultanéité avec ce que vit le héros principal dans la « série mère ». Le concept était original de ce point de vue. On sortait du schéma des « spin off » ou « prequels » qui n'explorent souvent que le passé des personnages. L'idée étant qu'ils puissent éventuellement se retrouver, plus tard, au terme de ce qui constituera alors un grand cycle. Le travail s'annonçait tout aussi complexe qu'original sur le plan de la coordination des scénarios mais cela aussi fait partie du plaisir du scénariste.

PG : Qui a conçu la charte commune ?

YS : La partie graphique a été imaginée par Grzegorz, avec cette même construction des planches, la même typographie, la même forme des bulles, etc. Sur le plan du scénario, il y a aussi une charte qui implique de respecter les valeurs générales positives de la série, d'inventer de nouveaux personnages en adéquation avec les épisodes précédents, quitte à les doter parfois de vices très humains comme pouvaient en avoir certains personnages imaginés par Jean Van Hamme ; faire des scénarios qui mêlent à la fois un vrai suspense,

une action, mais aussi une émotion et une dimension humaine. *Thorgal,* ce n'est pas que des gros Vikings barbares qui pillent ou se tapent dessus sous le regard amusé ou fâché des dieux! Enfin, il faut essayer de varier les scénarios et les décors par rapport à ce qui a déjà été fait dans la série mère et dans les premiers épisodes des séries parallèles. Le public attend de VOIR de nouveaux lieux, de nouvelles ambiances dans les nouveaux albums. Quand il y en a déjà 33, cela devient un peu compliqué, évidemment. Mais, sans défi, pas de réel plaisir d'auteur, n'est-ce pas ?

PG : Vous assurez l'écriture de *Thorgal* et de *Kriss de Valnor.* Yann se charge quant à lui de *Louve* et de *La Jeunesse de Thorgal.* Comment avez-vous eu idée d'intégrer ce scénariste à cette aventure ?

YS : Il était impensable que j'écrive tous les albums des « Mondes » tout seul. D'une part, je n'en avais pas le temps et d'autre part, il était certainement plus intéressant pour le lecteur d'avoir des esprits variés qui travaillent sur des séries différentes afin que celles-ci développent chacune une personnalité propre. Mais il fallait trouver quelqu'un qui comprenne l'esprit de la série et des « Mondes » et qui soit prêt à se mettre au

service du projet tout en prenant du plaisir à collaborer avec un autre scénariste pour, ensemble, pouvoir créer des liens entre séries. Bonjour l'oiseau rare à trouver !
Yann a parfois la réputation d'un « trublion iconoclaste » (Aaaah, *Bob Marone*, *La Patrouille des Libellules*,... *Gringos Locos* ! Finalement, c'est assez mérité comme réputation :-)). C'est cependant assez réducteur, quand on sait que c'est également lui qui a écrit le premier *Sambre* avec Yslaire, *Nuit Blanche* avec Olivier Neuray ou *Le Sang des Porphyre,* avec Joël Parnotte. En tant qu'éditeur, j'ai eu l'occasion de travailler avec lui sur *Odilon Verjus,* série dessinée par le très talentueux Laurent Verron. Yann est quelqu'un que j'apprécie énormément, tant sur le plan professionnel que sur le plan humain. Comme beaucoup d'humoristes, c'est quelqu'un de profond et de très sensible, capable d'œuvrer dans plusieurs registres, capable aussi, et c'était essentiel, de faire passer des émotions fines. Avec les « Mondes », nous avions la possibilité de nous attacher à ce grand talent. Pourquoi s'en priver ? Le tout était qu'il accepte la proposition...

PG : Par ailleurs, Yann n'a pas hésité, dans le passé, à reprendre certaines séries.

YS : C'était un autre avantage, vous avez raison. Il ne considère pas cela comme quelque chose de déshonorant... ce qui n'est pas le cas de tous les auteurs. Certains semblent oublier que lorsqu'on écrit une histoire, c'est toujours la nôtre. Qu'elle mette en scène un nouveau personnage ou un personnage créé précédemment n'y change rien. Bref.
Lorsque je lui ai parlé des « Mondes », j'ai vu son œil s'allumer (le reste du visage ne bougeant pas). Je ne savais pas encore trop ce qu'il en pensait, mais je sentais instinctivement que nous pourrions bien nous entendre. Il m'a demandé un délai de réflexion. Très court. Le temps, notamment, de relire toute la série. Je crois qu'il en a parlé aussi à ses enfants. Très vite, nous avons commencé à échauffer nos esprits.

PG : Vous travaillez de manière très complice.

YS : Tout à fait. Je lui ai proposé de lui faire lire tout ce que je fais sur les « Mondes » et il en fait de même avec ses histoires « thorgaliennes ». On se voit régulièrement devant une cuisse de canard confite qu'il m'a fait découvrir dans un de ses restaurants préférés, arrosée, tant qu'à faire, d'un bon vin — la réciproque se fait près de chez moi une fois sur deux —, et nous essayons de voir où nous pourrions

établir des liens entre nos travaux respectifs. Ce sont des liens discrets, très légers, car il ne s'agit pas de décourager les lecteurs qui ne s'intéresseraient qu'à une seule de nos séries, mais bien au contraire d'ajouter quelques subtilités à l'ensemble de nos travaux. Une sorte de « bonus » à l'attention de nos lecteurs réguliers. Il ne faut pas en faire trop, juste ajouter cette dimension « ludique », comme une sorte de cadeau. Un moyen, aussi, de tester la cohérence de notre univers.

PG : Chaque série des « Mondes » peut être ainsi lue de manière indépendante.

YS : Il ne faut surtout pas que le lecteur pense qu'il doit tout acheter pour comprendre son histoire. Non seulement, c'est faux, mais ce serait la meilleure façon de le décourager. Moi, en tant que lecteur, je déteste ça, et il est hors de question que je l'impose aux autres. Celui qui n'a jamais lu un *Thorgal* de sa vie peut être à même d'apprécier chacune de nos séries « parallèles ». En revanche, celui qui connaît *Thorgal* et qui découvre une ou plusieurs séries des « Mondes » va se sentir en terrain connu. Tout est question de dosage, de subtilité, d'amour du « jeu »...

Yves Sente, Grzegorz Rosinski et Giulio De Vita dans le jardin de Grzegorz, à Gran Montana (Suisse).

© Christophe Lebedinsky

PG : C'est Yann qui a eu l'idée d'ajouter quelques clins d'œil supplémentaires entre les séries « parallèles » et la série mère ?

YS : Tout à fait. Avec un enthousiasme qui faisait plaisir à voir, il a proposé d'aller encore un peu plus loin que ce que nous envisagions ! Il était définitivement des nôtres !

PG : Pouvez-vous me donner un exemple ?

YS : Lorsque nous avons évoqué ces liens trans-séries, Grzegorz était en train de terminer *La Bataille d'Asgard.* Dans la dernière planche, on aperçoit Sardham, un marchand sur son bateau. Je venais de faire lire à Yann toute l'histoire, lorsqu'il est tombé sur cette scène. Je l'ai vu réagir. Il m'explique que ce batelier va remonter vers le Nord et pourrait, du coup, être à même de croiser le village d'Aaricia... dans la série *Louve* qu'il était en train de lancer avec l'écriture de *Raïssa*. Dès lors, il aimerait que Grzegorz ajoute un petit singe sur l'épaule du personnage de Sardham car il en aurait besoin dans son propre scénario futur. J'ai immédiatement téléphoné à Grzegorz qui, amusé lui aussi par le « jeu », a intégré l'animal dans sa page. Attendez-vous donc à découvrir le marchand et son primate dans un prochain épisode de *Louve !*

PG : On peut presque parler d'interactivité.

YS : Elle fonctionne déjà entre les auteurs. C'est cela qui est formidable.

PG : À propos d'équipe, Roman Surzhenko vous a rejoints en cours de route.

YS : Il fait un travail formidable ! C'est un peu « l'homme-mystère ». Je ne l'ai pas encore rencontré ! C'est Piotr Rosinski, le fils de Grzegorz, qui l'a découvert sur Internet, via l'agence italienne Tomatofarm. Nous lui avons demandé de nous faire quelques essais. Si les deux premiers ne nous satisfaisaient pas, le troisième, basé sur *Louve,* nous a plu et nous lui avons demandé de continuer. Au départ, Yann a beaucoup travaillé avec lui, lui a demandé de recommencer certaines choses, pas parce qu'elles étaient mal dessinées, mais tout simplement parce qu'elles ne correspondaient pas à notre charte ; il jouait trop avec les cadrages et cela ne plaisait pas à Grzegorz. En fait, il fallait trouver le bon ton, la

Etude par Giulio De Vita pour la couverture de Kriss de Valnor 2.

Etude par Rosinski pour la couverture de Kriss de Valnor 2.

bonne traduction en images du scénario. En plus, la communication entre Yann et Roman se passait par mails, en anglais, et il a fallu une petite période d'adaptation, de part et d'autre. Après quelques mois, il n'y avait quasiment plus de remarques à faire.

PG : À tel point que conjointement à *Louve,* vous lui confierez la réalisation de *La Jeunesse de Thorgal.*

YS : Nous avions eu, dès le départ, l'idée de cette série. Dans *L'Enfant des étoiles* et dans *Aaricia,* les deux albums-recueils d'histoires courtes, Thorgal a une quinzaine d'années au maximum. Dans *La Magicienne trahie,* le premier volume de la collection, il a environ vingt ans. Que s'est-il passé durant ces cinq années ? *La Jeunesse de Thorgal* explore cette période de la vie du personnage. Yann et Surzhenko s'étaient pris au jeu et avaient du temps pour en faire plus. Pourquoi s'en priver ?

PG : Comment se passe la sortie du premier *Kriss de Valnor ?* C'était un peu le « galop d'essai » des « Mondes ».

YS : Tout d'abord, nous avons été très heureux, Giulio et moi, qu'on nous offre cette possibilité de reprendre ce personnage. Il nous fallait mériter cette confiance. Nous attendions, avec un brin de fébrilité, la réaction du public. Nous suivrait-il ? La presse allait-elle être convaincue ? On sait qu'avec certaines « reprises », on ne part pas gagnant. Nous avons fait une tournée de promotion qui nous a conduits en Belgique, en France et en Suisse... où tout s'est merveilleusement bien passé. Chacun a pu se rendre compte que nous y avions mis tout notre cœur, toute notre sincérité, toute notre énergie. On nous a dit que nous « servions » bien le personnage ; nous le nourrissions bien tout en le respectant. Je crois que c'était le meilleur compliment que l'on pouvait nous faire. Avec le petit mail de félicitations que Jean Van Hamme m'a envoyé, bien sûr ! La cerise sur le gâteau a été de constater que les ventes suivaient. Plus de 120.000 pour un tome 1 et pareil pour le tome 2 (ainsi que pour *Louve*), ce n'est pas rien. Ce large public nous encourage, évidemment, à continuer. Grzegorz a réussi à résoudre « l'équation impossible » : répondre aux attentes du public de Thorgal qui souhaitait plus de rendez-vous avec la saga... tout en se donnant le temps de mieux profiter de son propre temps à lui.

PG : S'il ne vous fallait citer qu'une seule séquence de *Je n'oublie rien !,* votre premier album des « Mondes », laquelle retiendriez-vous ?

Propositions au crayon par Giulio De Vita pour la couverture de Kriss de Valnor 3.

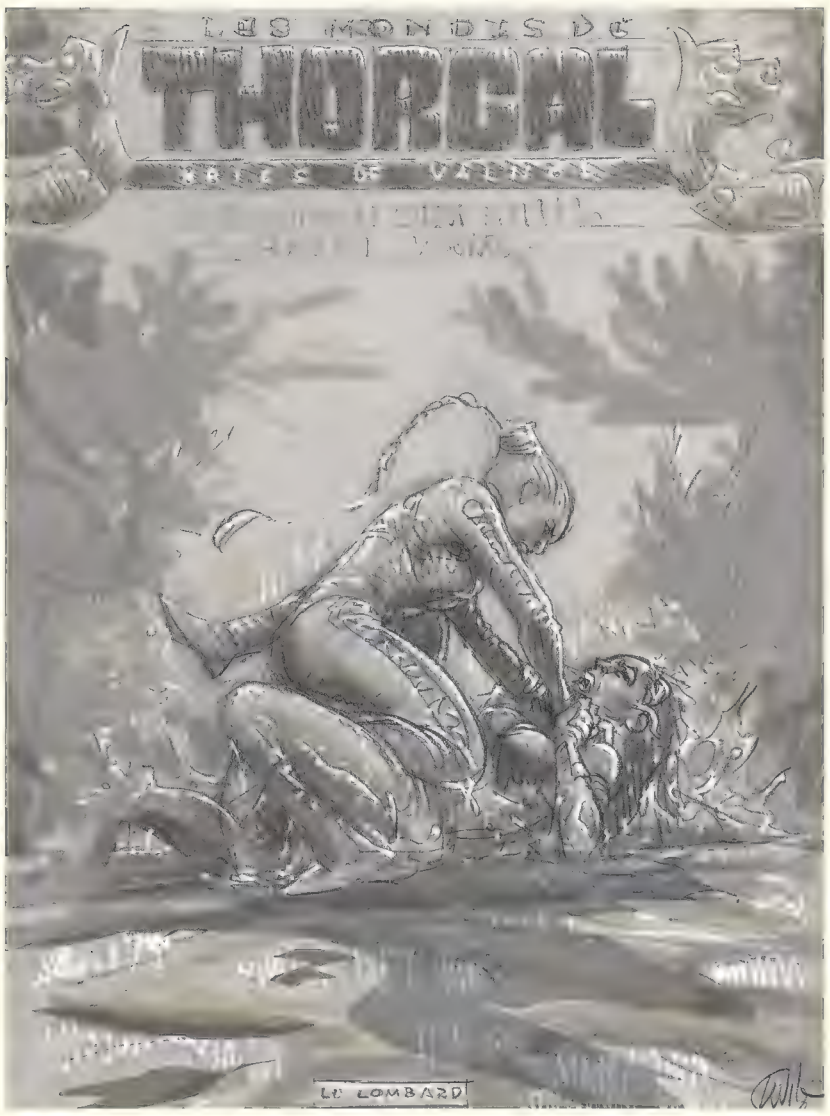
YS : L'une de mes scènes préférées se situe à la planche quarante-neuf, lorsque Arlane meurt dans les bras de son père, Sigwald. J'ai essayé d'y mettre — ce qui n'est pas si facile que ça en bande dessinée —, un maximum d'émotion. C'est cette propension à véhiculer des sentiments qui différencie *Thorgal* d'autres séries et c'est donc le défi premier à relever pour les scénaristes. J'aime aussi une autre séquence, un peu plus loin, à la planche cinquante-deux, quand Sigwald n'arrive pas à tuer Opale, ce petit monstre tyrannique, sous prétexte que la gamine n'a que treize ans et qu'elle lui rappelle sa propre fille. Kriss, elle, n'aura pas ses scrupules. C'est pour ces petits moments de « réalisme cru » que j'aime écrire des histoires. Pour pouvoir aussi comprendre comment Kriss, adulte, en est arrivée là, à ce cynisme absolu. On devine qu'elle a dû, forcément, énormément souffrir durant son enfance.

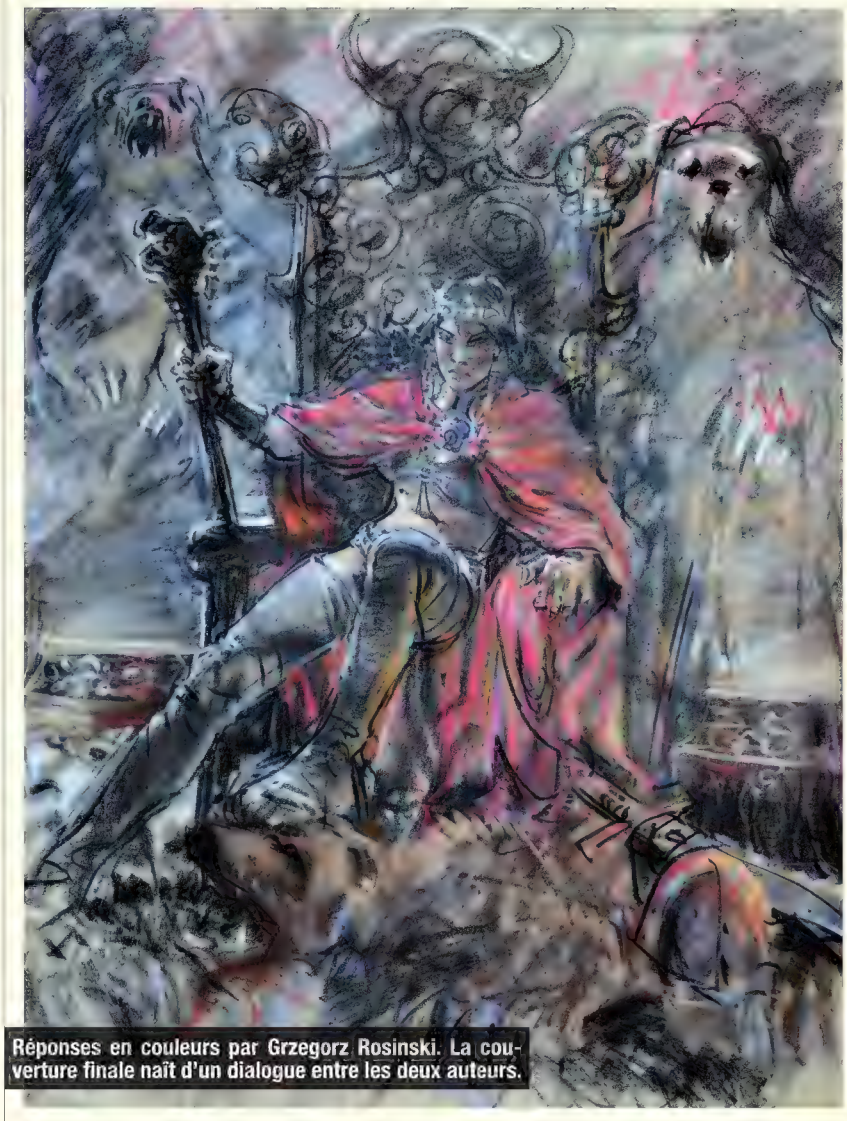
PG : Qu'auriez-vous envie de dire à Grzegorz Rosinski et à Jean Van Hamme ?

YS : À Grzegorz, je dis « bravo ! » pour avoir eu cette formidable idée des « Mondes simultanés ». Une idée originale qui apporte quelque chose de vraiment neuf dans la bande dessinée d'aventure destinée aux « 7 à 77 ans ». Je pense que les « Mondes » ne pouvaient se faire qu'avec, à la base, un univers comme celui de *Thorgal*, un univers aussi riche, aussi sensible. Jean Van Hamme, de son côté, a su donner corps à une « véritable » famille confrontée aux aléas de la vie. C'est fou de voir comme le public s'est attaché de manière très affective aux personnages de cette série. Tout le monde parle de Jean comme le maître du suspense, du découpage, de l'action... Tout cela est vrai mais il faut ajouter qu'il est - peut-être même avant tout – le maître de l'émotion. À eux deux, j'adresse toute ma reconnaissance et toute mon amitié.

PG : Qu'auriez-vous envie de dire à votre public ?

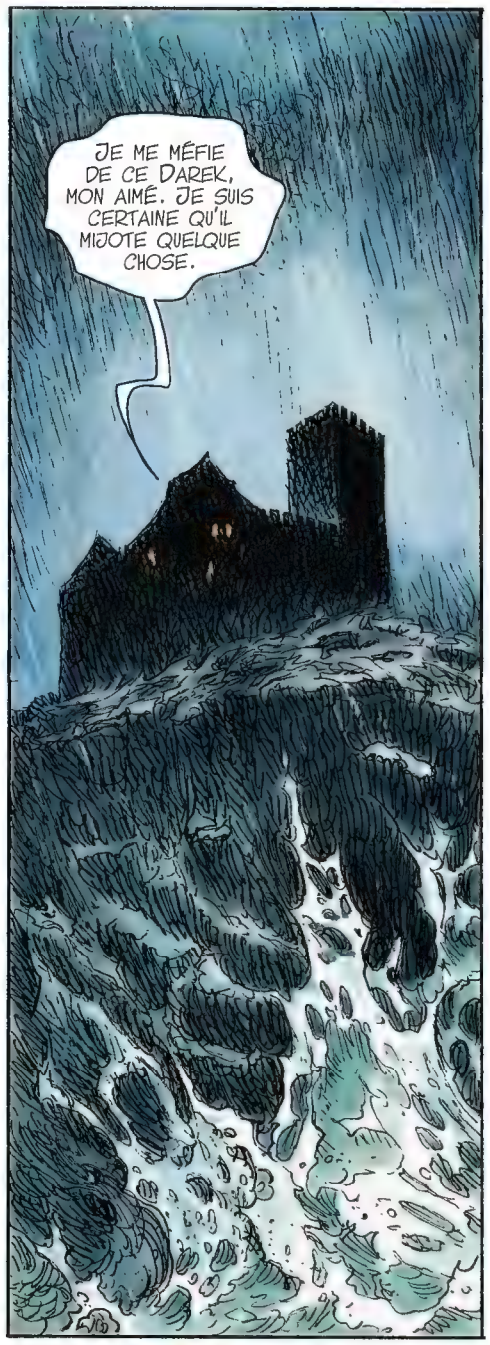
YS : Bonne lecture et bon voyage! Oubliez le nom des auteurs et prenez du plaisir à retrouver Thorgal, Aaricia, Jolan, Louve, Kriss... Il n'y a que cela qui compte.
Mon premier lecteur, c'est moi. Je ne pourrais pas écrire une histoire que je n'aurais pas pris plaisir à lire comme lecteur, évidemment. Je dirais donc au public de Thorgal et des Mondes que j'espère qu'il prend aujourd'hui autant de plaisir à lire nos histoires que j'en ai eu moi-même, plus jeune, à lire celles de Jean Van Hamme et de Grzegorz Rosinski.





Réponses en couleurs par Grzegorz Rosinski. La couverture finale naît d'un dialogue entre les deux auteurs.

Cette séquence inédite se déroule entre les planches 33 et 36 du tome 21 de la série Thorgal.



MON PREMIER ENFANT...

EN FAIT, CE SERA LE SECOND ...

MAIS CELA... TU N'AS PAS BESOIN DE LE SAVOIR, THORGAL.

CETTE FOIS, JE LE VEUX CET ENFANT. JE TE CONNAIS, MON AIMÉ. QUAND NOTRE ANIEL SERA LÀ, TU L'AIMERAS PLUS QUE TOUT, ET JE TE TIENDRAI DÉFINITIVEMENT À MA MERCI.

IL N'Y A QU'UNE PERSONNE QUI POURRAIT METTRE CE BEL AVENIR EN PÉRIL...

... ET J'AURAIS DÛ LA TUER DEPUIS LONGTEMPS.

PAR LES DIEUX ! POURQUOI CETTE PORTE EST-ELLE OUVERTE ? POURVU QUE...

TRÈS TOUCHANT !

dessin Giulio De Vita scénario Yves Sente, couleurs Graza

A suivre planche 37 de Thorgal 21, « La Couronne d'Ogotaï »

Découpage et crayonné de Roman Surzhenko pour la planche 3 de Louve 1.

LOUVE

ROMAN SURZHENKO – DESSINATEUR / YANN - SCÉNARISTE

Première ébauche en couleurs de la couverture de Louve 1 par Grzegorz Rosinski.

PG : Roman Surzhenko, où et quand avez-vous découvert la série *Thorgal* ?

RS : Ici, en Russie, en 1993. Un ami dessinateur possédait une collection de bandes dessinées, parmi lesquelles se trouvaient plusieurs titres de *Thorgal* publiés chez Orbita, un éditeur polonais. C'étaient les premiers véritables albums de BD que je voyais de ma vie. Je n'avais jamais rien vu d'aussi beau !

PG : Vous vous souvenez des titres ?

RS : Il y avait *La Chute de Brek Zarith, L'Enfant des étoiles, Alinoë, Les Archers* et *Le Pays Qâ*. En les lisant pour la première fois, j'ai eu comme un coup de foudre. Aujourd'hui encore, ils restent mes préférés.

PG : Qu'est-ce qui vous séduisait dans ces ouvrages ?

RS : Le graphisme. Je découvrais un trait à la fois léger et énergique, une lumière sublime, une tonalité à la fois réaliste et imposante. Bref, je suis tombé sous le charme. Comme j'adore particulièrement les sujets historiques et les décors « fantasy », je me suis mis à lire et relire ces albums. Des centaines de fois ! N'ayant pas suivi de formation artistique spécifique, j'ai commencé à m'inspirer des dessins de Rosinski. Grzegorz est devenu ainsi, sans le savoir, un de mes professeurs !

PG : Comment s'est passée votre arrivée dans ces « Mondes de Thorgal » ?

RS : Tommaso d'Alessandro, qui dirige Tomatofarm, une agence italienne avec laquelle je travaille depuis des années, m'a un beau jour — un très beau jour ! — parlé du projet. Au départ, j'avais du mal à y croire, tant *Thorgal* représentait de choses pour moi. Bien sûr que j'ai accepté ! Tomatofarm m'a tout d'abord demandé de dessiner une séquence avec Thorgal et Jolan. Les mois ont passé. Je n'avais plus de nouvelles.

PG : Quel était alors votre état d'esprit ?

RS : J'attendais. Et puis, on m'a demandé de faire un nouvel essai, basé cette fois sur le personnage de Louve, d'après un scénario de Yann. C'est à peu près à cette période qu'une rencontre vidéo, via le logiciel Skype, s'est organisée entre Grzegorz Rosinski et moi. Piotr, le fils de Grzegorz, jouait les traducteurs. Imaginez un peu

Lorsque Grzegorz Rosinski et Roman Surzhenko se rencontrent pour la première fois, en Pologne, à Varsovie, c'est par le dessin qu'ils communiquent.

mon émotion ! Quelque temps plus tard, Nathalie Van Campenhoudt, qui assure la co-direction éditoriale (avec Gauthier van Meerbeeck) des « Mondes », au Lombard, m'a contacté pour me dire que c'était parti !

PG : Vous passez donc du banc d'essai à la réalisation. Concrètement, cela se passe comment ?

RS : D'un côté, c'était relativement facile. Je suis tellement imprégné par l'œuvre de Rosinski que travailler dans son esprit m'apparaissait comme une évidence. Peu de temps auparavant, pour la revue polonaise *Krakers,* j'avais même publié une histoire qui se voulait un hommage direct à *Thorgal.* J'ajouterais que je suis plutôt à l'aise dans ce genre de registre.
D'autre part, les choses étaient tout de même un peu plus compliquées. Avec ces « Mondes », il ne s'agissait pas de faire une simple « copie » de *Thorgal.* Cette responsabilité, je la sentais au plus profond de moi, de manière quasi physique. Quel type de graphisme allais-je adopter ? Tout au long de sa carrière, Grzegorz Rosinski n'a jamais cessé d'évoluer, de se remettre en question. Là, j'étais confronté à un dilemme. Et puis, cela m'est apparu comme une évidence. À titre personnel, je me devais de retourner aux sources de la série ; je devais revenir à

Variations sur les personnages de Thorgal et Jolan réalisées par Roman Surzhenko afin d'intégrer l'équipe des «Mondes».

Première véritable planche d'essai réalisée par Roman Surzhenko.

ce « bon vieux Thorgal » qui m'avait tant plu. Chaque membre de l'équipe, dans les « Mondes », réagit comme il le souhaite, mais moi, je savais que c'était la meilleure façon de rendre hommage à celui que je considère comme mon « Maître ».

PG : Quelques mots sur la sortie du premier album *Louve* ? Comment l'avez-vous vécue ?

RS : À titre personnel, j'étais évidemment très ému. Je me suis baladé sur les différents forums français et polonais — un copain me traduisait l'essentiel — et j'ai eu l'impression que les lecteurs l'ont plutôt bien aimé. C'est pour moi la chose la plus gratifiante !

PG : Quelles sont vos séquences préférées de ce premier album des « Mondes » ?

RS : J'aime les cases dans lesquelles l'héroïne tire à l'arc. J'aime aussi beaucoup les scènes avec les loups. Je leur ai prêté une attention toute particulière et j'espère que les lecteurs les ont appréciées.
Côté dialogues, j'aime bien les répliques de Louve. On comprend, à la lecture de l'histoire, que la petite fille a grandi, qu'elle a atteint l'âge dit « ingrat » et qu'elle a souffert de l'absence régulière de son père. De plus, son côté « sauvage » s'est réveillé. Bref, ce n'est plus du tout cette petite fille, tranquille et taciturne, que l'on voyait dans les albums précédents de *Thorgal*. Et j'aime ça !!
J'aime aussi cette idée de loups « parlants » ; notre héroïne n'est pas ordinaire, elle sait communiquer avec les animaux. Mais comment traduire cette particularité ? Ces « dialogues » doivent, bien entendu, véhiculer des informations, mais le plus important reste que cette histoire est celle de Louve, la SIENNE. Les lecteurs découvrent ainsi le récit à travers les yeux de la jeune fille. Je crois que Yann a trouvé la bonne solution en montrant que les loups « conversent » avec la jeune héroïne via des bulles de pensée. Des loups doués de raison ? La chose ne nous étonne guère dans cet univers de *Thorgal* qui se veut un savant mélange de science-fiction, de mythologie et de conte de fées.

PG : Avez-vous vu les albums de *Kriss de Valnor* ?

RS : Oui, je les ai trouvés brillants. Bien sûr, ne parlant pas français, je n'ai pas saisi toutes les nuances de l'histoire d'Yves Sente et je le regrette un peu, mais Giulio De Vita maîtrise la narration visuelle et j'ai pu comprendre l'essentiel de l'histoire sans lire les textes.

PG : Connaissiez-vous les autres travaux de Giulio De Vita (*James Healer, Wisher...*) ? Que pensez-vous de son travail de dessinateur ?

RS : Je n'ai pas encore vu d'autres œuvres de Giulio, mais je me promets de me mettre à leur recherche, sitôt que j'aurai un peu de temps libre ! En regardant *Kriss*, je me rends compte de son talent de dessinateur. Il a son style bien à lui, très expressif et dynamique. Dans *Kriss*, il y a beaucoup de pages que j'aime particulièrement : par exemple la première séquence à la cour de Freyja, ou bien encore la scène nocturne de massacre dans un village... d'autres encore. Je ne vais pas toutes les citer !

PG : Yann et Yves Sente travaillent en connivence et multiplient les interactions entre les séries parallèles et la série mère. C'est important pour vous ?

RS : Je suis persuadé que c'est une excellente idée. J'aime ce mode de fonctionnement. Il faut évidemment doser tout ça, ne pas le faire de manière trop systématique ; mais là, en procédant par « fines touches », par de « légers points de contact » entre les différents récits, on fait passer le message que nous sommes dans un seul et même univers, pas dans des petits mondes séparés.

PG : Que pensez-vous de cette dimension collective des « Mondes », de ce côté « équipe à l'américaine » ?

RS : Pour ce type de projet, cela me semble aller de soi. Il faut penser au lecteur qui ne veut pas trop attendre entre deux épisodes. Ce travail en équipe permet de réaliser des albums plus rapidement, d'offrir un choix plus important d'options narratives et graphiques. Reste qu'il faut également conserver une exigence de qualité à l'ensemble des « Mondes ». Tout est une question de confiance, de volonté, de professionnalisme, aussi.

PG : Qu'avez-vous envie de dire à Grzegorz Rosinski et à Jean Van Hamme ?

RS : Merci pour leur superbe série qui m'a tellement apporté, tant au niveau personnel que professionnel. Je leur dois mon inspiration. Longue vie à eux et qu'ils continuent, chacun de leur côté, à nous faire de magnifiques albums !

PG : Qu'avez-vous envie de dire à vos lecteurs ?

RS : Je voudrais les remercier d'ores et déjà pour l'accueil fait à notre série et leur préciser que nous avons encore, Yann et moi, beaucoup de choses à leur dire et à leur montrer. Nous ne sommes qu'au début d'une belle aventure collective.

YANN – SCÉNARISTE

PG : Yann, où et quand avez-vous lu la série *Thorgal* ?

Y : À ses débuts, dans le journal *Tintin*. Je me souviens encore des premières pages : Thorgal enchaîné au rocher des Trépassés. Par la suite, j'ai lu la plupart des albums de *Thorgal,* mais dans le désordre, en pensant qu'il s'agissait d'épisodes séparés et autonomes, où, d'ailleurs, la présence d'Aaricia, quoique charmante, me semblait davantage un frein à l'aventure qu'une composante majeure du récit.

PG : Qu'est-ce qui vous a séduit dans cette série ?

Y : Le dessin de Grzegorz, comme la plupart des lecteurs de ma génération ! Les couvertures de *Thorgal* me fascinaient par leur traitement mi-bande dessinée, mi-peinture classique, tellement évocateur et attractif. Depuis une trentaine d'années, les couvertures de Rosinski exercent toujours sur moi un étonnant pouvoir de séduction, un peu comme l'ont fait, dans ma jeunesse, celles de Pierre Joubert pour les romans de *Bob Morane*.
La stupéfiante cohérence de la saga « thorgalienne » — « saga » étant justement un terme viking !— ne m'est apparue qu'en relisant tous les tomes dans l'ordre chronologique. J'en ai été soufflé.

PG : Joli compliment de la part d'un scénariste !

Y : Jean Van Hamme a mené de main de maître cette splendide histoire d'amour en la faisant lentement mûrir au fil des épisodes. En dehors de l'aventure proprement dite, c'est l'évolution d'un couple qui grandit, se fragilise, se déchire, se retrouve et se brise à nouveau, qui constitue l'âme de cet univers. Nous assistons à la naissance de leurs enfants, aux ravages de la jalousie, à l'adultère, aux longues séparations et aux heureuses ou amères retrouvailles, sans niaiserie ni conformisme « petit-viking bourgeois ». Jamais auparavant, à ma connaissance, on n'avait vu une histoire d'amour naître, croître et se meurtrir autant entre deux personnages de bande dessinée.
Au-delà d'une trame narrative souvent très basique, simple prétexte à une aventure exaltante empêchant notre gentil couple de « roucouler-en-rond », ce qui sous-tend de manière plus réaliste chacun des épisodes, c'est la gravité des relations amoureuses ou de compétition entre les protagonistes… C'est un peu notre « Dallas au pays des fjords ».

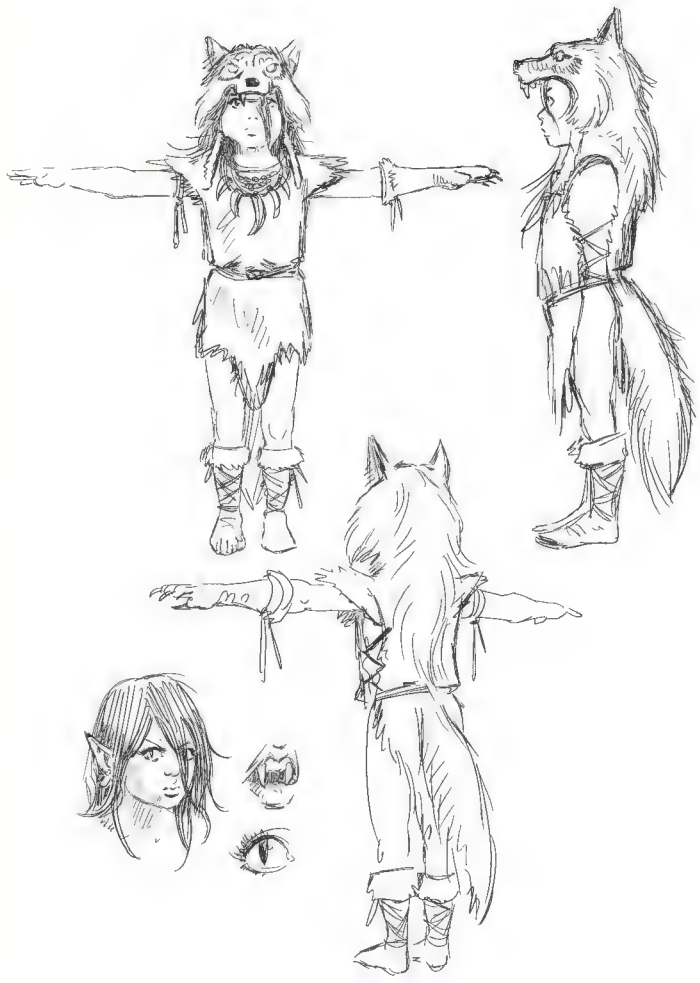
PG : Quels sont vos albums préférés ?

Y : *Alinoë,* tout d'abord, pour son étrange et envoûtant mystère qui perdure longtemps après la fin de la lecture de l'album ; *Louve,* ensuite, pour sa magnifique couverture et pour cette scène de l'accouchement, une scène d'anthologie… Là encore une première en bande dessinée : une femme enceinte, traquée, qui accouche dans une tanière, en compagnie d'une louve. Comme des millions de lecteurs, j'ai également dévoré tous les albums mettant en scène Kriss de Valnor. Ici encore, Van Hamme a troussé un personnage de sublime garce sans grand équivalent parmi les pourtant innombrables séductrices de papier. Mais, plus intimement, ce sont évidemment *L'Enfant des étoiles* et *Aaricia* qui me touchent le plus. Le dessin de Grzegorz y est tout simplement sublime et, à mes yeux, il s'agit des meilleurs scénarios de Jean ! Dans un registre pourtant ingrat et exigeant, les courts récits, ces petits bijoux sont tout simplement simples, rigoureux, symboliques, émouvants, en un mot : parfaits.

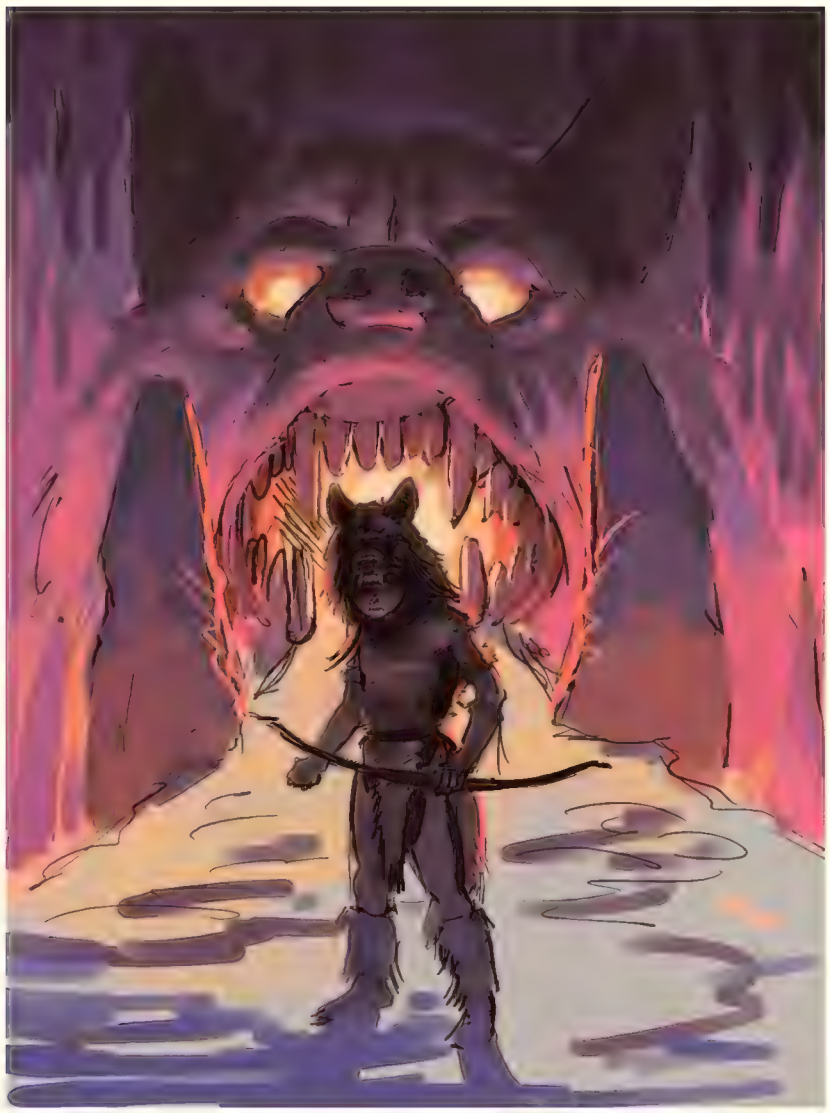
Grzegorz Rosinski, Yann et Yves Sente à Anvers.

PG : Comment en êtes-vous arrivé à collaborer aux « Mondes de Thorgal » ?

Y : C'est Yves Sente qui m'a proposé cette collaboration. Nous déjeunions au restaurant et il m'a longuement exposé le concept des « Mondes de Thorgal ». Son enthousiasme était tel que j'en ai oublié de manger. Lorsqu'il a commencé à parler du projet, l'œil pétillant de malice, ma fourchette est



Recherches de personnages pour Louve par Roman Surzhenko.



restée suspendue en l'air, près de mes lèvres, et ce n'est que lorsqu'il s'est arrêté de parler, sa chemise trempée de sueur, que je me suis rendu compte de deux choses atroces : mon plat était froid et il était sept heures et demie du soir ! Or, j'avais un autre rendez-vous important à dix-neuf heures. J'ai sauté dans un taxi et je me suis fait passer un savon par le malheureux qui poireautait en m'attendant. Ce n'est que le lendemain, après une nuit agitée, peuplée de drakkars, de guerriers barbus, de dragons et de séduisantes magiciennes blondes, que j'ai réalisé la perspective extraordinaire qui s'offrait : rajouter quelques versets à la longue saga des exploits du plus célèbre Viking de l'histoire de la BD !

PG : Vient ensuite l'acceptation de son cahier des charges, puis la réalisation.

Y. Le principal pour moi était d'avoir les mains libres sur le plan créatif, tout en acceptant, bien entendu, les règles « thorgaliennes ». Ce cahier des charges correspondait exactement à mes intentions narratives : garder Louve dans son « jus », en conservant le ton, les thèmes et les enjeux des précédents épisodes, et, surtout, ne pas contredire les trente-trois épisodes antérieurs. C'était mon intention : donner au lecteur le plaisir de retrouver la complicité qui s'était établie entre lui et les personnages, et tout faire pour que ces albums puissent se glisser de manière cohérente dans la série qu'il adore.

PG : J'imagine que vous en discutez ensemble, avec Grzegorz, Yves et le Lombard ?

Y. Grzegorz lit les scénarios, supervise les planches et veille au grain, « d'un œil de fer sous une paupière de velours », comme dit le vieux proverbe polonais (ou breton, je ne sais plus). N'oublions pas non plus Nathalie Van Campenhoudt, qui, avec Gauthier van Meerbeeck, s'occupe de la direction éditoriale des « Mondes » au Lombard. Rien n'échappe à sa vigilance !
Je fais par ailleurs totalement confiance à Yves Sente pour contrôler et assurer la cohérence et l'homogénéité de chacun des albums « parallèles » qui s'inscrit dans l'univers des « Mondes de Thorgal », car nous sommes narrativement sur la même longueur d'onde… Et c'est en outre un joyeux compagnon !

PG : Quelques mots sur votre collaboration avec Roman Surzhenko ?

Y. C'est toujours le point le plus épineux d'une collaboration. Sans une entente parfaite, je dirais même une complicité, un rapport de confiance réciproque, point d'album réussi. J'ajouterais l'exigence d'un rigoureux professionnalisme : ne pas hésiter à retravailler certaines séquences, accepter les critiques positives, de part et d'autre, et savoir écouter les remarques, critiques et suggestions. Bien entendu, cela ne doit pas être unilatéral : Roman n'hésite jamais à me proposer certains changements de costumes, de décors, ou certaines subtiles modifications de dialogues ; et je dois avouer qu'il est rare que je ne les suive pas. Je pense qu'à présent, au bout de déjà quatre albums en commun, il s'est tranquillement établi entre nous un rapport plutôt agréable et serein, dans lequel chacun respecte la part de travail de l'autre, lui fait entièrement confiance dans son domaine, lui au dessin, moi à l'écriture, tout en restant en permanence à l'écoute l'un de l'autre. Je crois que nous avons un plaisir équivalent à travailler ensemble sur cet univers. C'est d'autant plus étonnant que Roman habite Taganrog, ce qui n'est pas la porte à côté (surtout en tram pour moi), et que nous correspondons par mails, exclusivement en anglais.

PG : Comment avez-vous vécu la sortie du premier *Louve* ?

Y. Le simple fait d'aller dédicacer l'album en compagnie de Grzegorz a suffi à balayer mes appréhensions. Dommage que Roman n'ait pas encore pu se libérer pour venir faire la fête avec nous !

Recherches pour la couverture de Louve 2 par Roman Surzhenko.

PG : S'il ne vous fallait citer qu'une seule séquence de votre premier album des « Mondes », laquelle retiendriez-vous ?

YS : Louve chevauchant la vieille Griz sous la Lune dans une profonde forêt, s'éloignant de plus en plus du monde des humains et commençant à laisser libre cours à la part de sauvagerie qui est en elle, reste ma séquence préférée ! Il faut dire que Roman s'est « défoncé » graphiquement avec sa meute de loups. J'adore les sorcières, les loups, les reines cruelles des contes de fées dans leur version primitive, cruelle et farouche, avant la pathétique castration « Disniaise » qu'on impose aux enfants ! Il n'y a d'ailleurs qu'à se pencher sur la mythologie celtique pour découvrir toute la richesse et l'originalité d'un univers de légendes, peuplé de héros extraordinaires, de dieux perfides, de créatures fantastiques. Le plus étonnant est que cet univers si original n'est pas, en réalité, très connu, à l'exception de quelques récits... il en vaut pourtant la peine !

PG : Qu'avez-vous envie de dire à Grzegorz Rosinski et à Jean Van Hamme ?

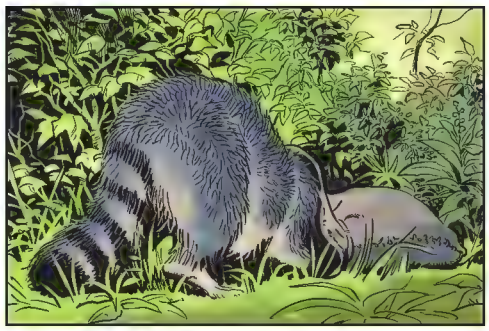
YS : Merci, merci, moult mercis de m'avoir accordé votre confiance, en dépit de la si déplorable et si perfide réputation de trublion iconoclaste qui me colle encore parfois à la peau ! Je suis sérieusement conscient, tout comme Roman, de la lourde responsabilité qui nous échoit : ne pas décevoir les millions de fans de *Thorgal* ! Rassurez-vous, je compte sincèrement me glisser dans la peau de vos personnages, non comme un ignoble « berseker »[1] destructeur, mais au contraire comme un malicieux petit djinn bienveillant !

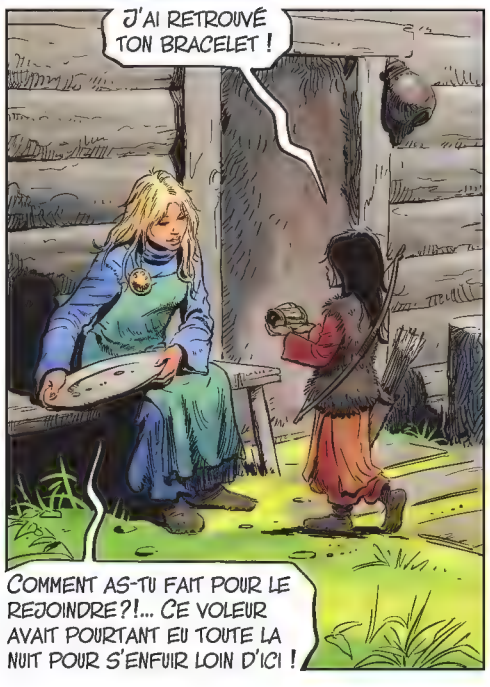
PG : Qu'avez-vous envie de dire au public des « Mondes » ?

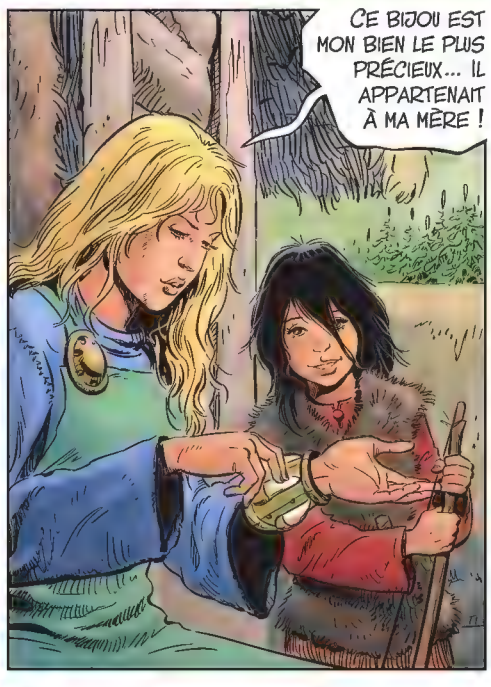
YS : Ne vous inquiétez pas pour l'avenir de vos héros chéris ! Nous prenons un plaisir fou, Roman et moi, à insuffler de la vie à nos petits personnages de papier. Notre intention n'est pas, sous prétexte d'originalité, de modernisme ou, pour satisfaire de soi-disant nouveaux goûts du public, de faire évoluer la série dans une direction différente de celle que vous avez adorée, mais au contraire de rester synchrones et cohérents avec les précédents albums, tout en injectant, avec jubilation, aux nouveaux épisodes, un souffle frais et (nous l'espérons) inspiré.
Notre plus grand souhait est que cette joie puisse se ressentir à la lecture de ces nouveaux exploits !

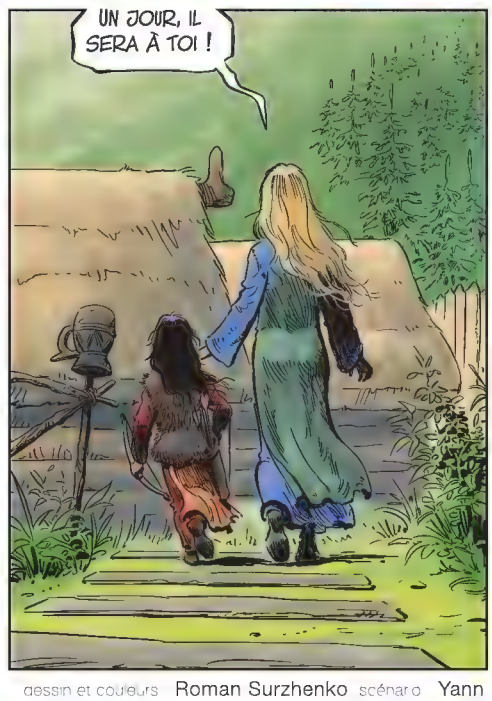
1 Guerrier viking atteint d'Alzheimer massacrant tout sur son passage et mordant rageusement son bouclier en guise de sucette.

Cette séquence inédite se déroule peu avant la première aventure de Louve.









dessin et couleurs Roman Surzhenko scénario Yann

Découpage et crayonné de Roman Surzhenko pour la planche 39 de Louve 2.

LA JEUNESSE DE THORGAL

ROMAN SURZHENKO – DESSINATEUR / YANN - SCÉNARISTE

Projet de couverture par Roman Surzhenko pour La Jeunesse de Thorgal 1.

Projet de couverture par Grzegorz Rosinski pour La Jeunesse de Thorgal 1.

Recherches de personnages pour La Jeunesse de Thorgal par Roman Surzhenko.

Cette séquence inédite se déroule avant les premières planches du tome 14 de la série Thorgal, «Aaricia».

MAMAN !... POURQUOI M'A-T-ON INTERDIT DE VENIR TE VOIR?

NE T'INQUIÈTE PAS, AARICIA... JE SUIS JUSTE UN PEU... FATIGUÉE.

C'EST VRAI QUE TU ES TRÈS MALADE? TU VAS GUÉRIR, DIS? TU ME LE PROMETS?

TOUT IRA MIEUX... TRÈS BIENTÔT.

J'AI UN CADEAU POUR TOI !

LE BRACELET DE DENTS DE DRAGONNET !

TU AS TOUJOURS AIMÉ CE BIJOU, N'EST-CE PAS ?... IL EST À TOI DÉSORMAIS... LÀ OÙ JE VAIS, JE N'EN AURAI PLUS BESOIN.

CET OBJET RENFERME UN GRAND POUVOIR... TRÈS PUISSANT ! MAIS QUI NE PEUT S'EXERCER QUE POUR PROTÉGER LES FILLES DE NOTRE LIGNÉE.

SOIS-EN DIGNE !

À PRÉSENT, AARICIA, RETOURNE CHEZ TON PÈRE... JE SUIS TRÈS FATIGUÉE ; IL FAUT ME LAISSER DORMIR.

JE REVIENDRAI DEMAIN.

BIEN SÛR... VA-T'EN, VITE !

TU EN AS MIS DU TEMPS !... ALORS? TU ES RASSURÉE?

MAIS... JE NE CONNAISSAIS PAS CE BRACELET ! D'OÙ VIENT-IL?

ÇA?...

C'EST UN SECRET ENTRE FEMMES!

dessin et couleurs Roman Surzhenko, scénario · Yann

Recherches par Grzegorz Rosinski pour la couverture de La Jeunesse de Thorgal 1.

THORGAL
LA SÉRIE MÈRE

tome 1

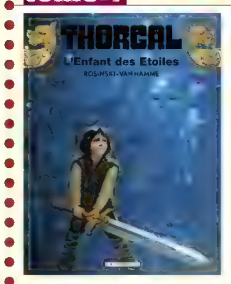
LA MAGICIENNE TRAHIE

Nous découvrons Thorgal, jeune Viking condamné à mort par son beau-père, le roi Gandalf-le-fou. Il a à peine 20 ans. Un héros est né.

tome 7

L'ENFANT DES ÉTOILES

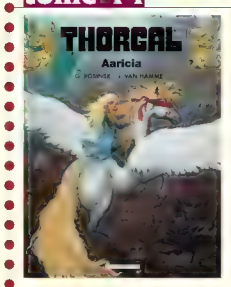
En pleine tempête en mer, une expédition viking découvre et recueille un bébé dans un mystérieux berceau venu de l'espace. Le lecteur découvre que Thorgal est un « Enfant des Étoiles ».



tome 14

AARICIA

Thorgal est adolescent. Il a rencontré Aaricia. Sait-il déjà qu'elle sera le grand amour de sa vie, sa femme et la mère de ses premiers enfants ? Le lecteur découvre que rien n'a jamais été et ne sera jamais facile pour le jeune héros.



tome 28

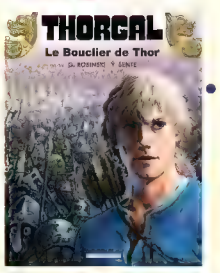
KRISS DE VALNOR

Pour sauver Aniel, le fils qu'elle a eu avec Thorgal, Kriss de Valnor se sacrifie. Après une vie de mensonges, de trahisons, de crimes..., Kriss mérite-t-elle la compassion des dieux pour ce dernier acte héroïque?

tome 31

LE BOUCLIER DE THOR

Une fois de plus, les dieux et les hommes mettent Thorgal à l'épreuve. Le héros doit abandonner Aaricia et Louve au village pour partir à la recherche de son plus jeune fils, Aniel, enlevé par les Magiciens Rouges.



tome 33

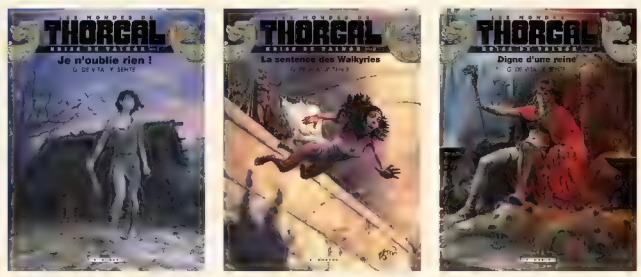
LE BATEAU-SABRE

À la poursuite des ravisseurs de son fils dans le Grand Nord, Thorgal est obligé de s'engager comme garde du corps des passagers d'un Bateau-Sabre.

LES MONDES DE THORGAL
LES SÉRIES PARALLÈLES

SÉRIE > LA JEUNESSE DE THORGAL

De quelles aventures et mystères fut remplie la vie deThorgal entre ses 15 et 20 ans ? Comment l'adolescent que nous avons quitté à la fin de l'album « Aaricia » devient-il le jeune homme enchaîné par son beau-père au début de l'album « La Magicienne Trahie » ?



SÉRIE > KRISS DE VALNOR

Les Walkyries ne savent quel destin réserver à Kriss : le Walhalla, paradis des guerriers, ou l'errance éternelle dans les brumes glaciales du Niflheim ? La sentence de Freyja laisse planer un doute sur le sort réservé à la guerrière « que l'on aime tant détester ». Et si son nouveau rival n'était plus Thorgal mais bien son fils aîné, Jolan ?

SÉRIE > LOUVE

Louve grandit et ressent le besoin de s'émanciper.
Thorgal est parti à la recherche d'Aniel, Jolan est toujours au loin en quête de son « destin exceptionnel » et Aaricia souffre de plus en plus de l'absence de son époux... La jeune fille va développer son pouvoir de communication avec les animaux et plonger dans une aventure hors du commun... en attendant que sa famille se reconstruise.

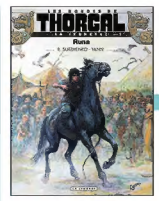
LE MOT DE LA FIN

J'étais sûr que notre sincérité serait reconnue. Nous avons investi beaucoup d'énergie, fait preuve de beaucoup d'exigence dans ce projet. Pour moi, cela ne pouvait que marcher. Nous n'avons pas fait les « Mondes » en dilettantes ou pour sauver une série qui serait en perte de vitesse. Non, c'est tout le contraire qui s'est passé. Nous nous sommes appuyés sur l'univers existant pour construire quelque chose d'original, qui nous correspond. Nous l'avons fait en respectant à fond notre public. Mon rêve, à terme, c'est que les séries des « Mondes » plaisent autant que le « Thorgal » d'origine.

Grzegorz Rosinski

THORGAL
LA SÉRIE MÈRE

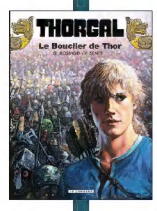
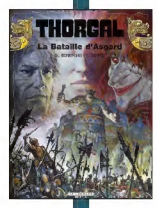
LA JEUNESSE DE THORGAL
SÉRIE PARALLÈLE

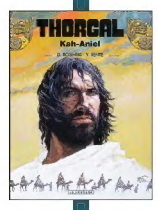


KRISS DE VALNOR
SÉRIE PARALLÈLE

TOME 7

TOME 8



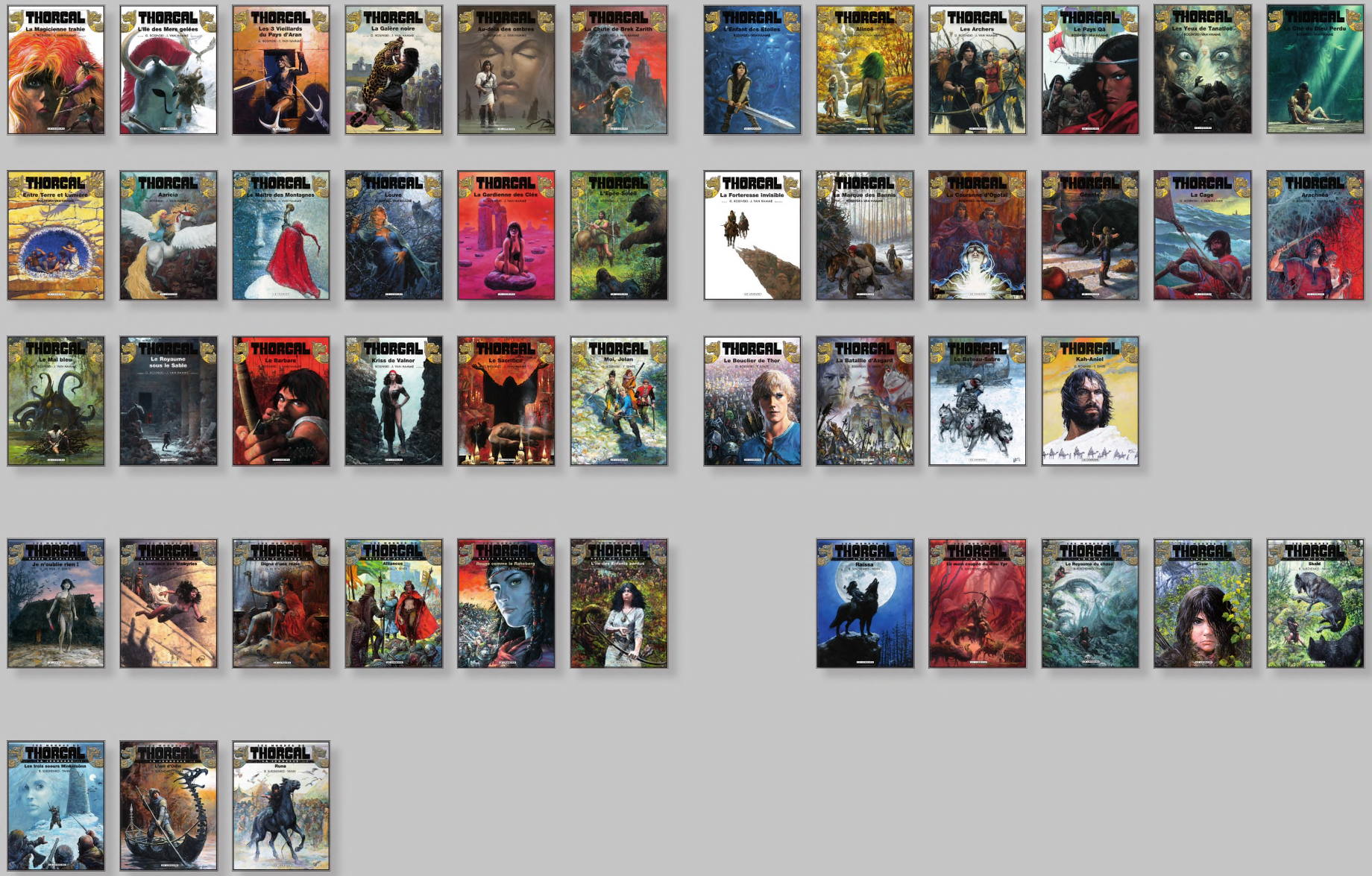
TOME 35

TOME 36

LOUVE
SÉRIE PARALLÈLE

TOME 6

TOME 7


THORGAL
La Magicienne trahie
THORGAL
L'île des Mers gelées
THORGAL
Les 3 Vieillards du Pays d'Aran
THORGAL
La Galère noire
THORGAL
Au-delà des ombres
THORGAL
La Chute de Brek Zarith
THORGAL
L'Enfant des Étoiles
THORGAL
Alinoé
THORGAL
Les Archers
THORGAL
Le Pays Qâ
THORGAL
Les Yeux de Tanatloc
THORGAL
La Cité du Dieu Perdu
THORGAL
Entre Terre et Lumière
THORGAL
Aaricia
THORGAL
Le Maître des Montagnes
THORGAL
Louve
THORGAL
La Gardienne des Clés
THORGAL
L'Épée-Soleil
THORGAL
La Forteresse invisible
THORGAL
La Marque des Bannis
THORGAL
La Couronne d'Ogotaï
THORGAL
Géante
THORGAL
La Cage
THORGAL
Arachnéa
THORGAL
Le Mal bleu
THORGAL
Le Royaume sous le Sable
THORGAL
Le Barbare
THORGAL
Kriss de Valnor
THORGAL
Le Sacrifice
THORGAL
Moi, Jolan
THORGAL
Le Bouclier de Thor
THORGAL
La Bataille d'Asgard
THORGAL
Le Bateau-Sabre
THORGAL
Kah-Aniel
THORGAL
Je n'oublie rien !
THORGAL
La sentence des Walkyries
THORGAL
Digne d'une reine
THORGAL
Alliances
THORGAL
Rouge comme le Ruheborg
THORGAL
L'île des Enfants perdus
THORGAL
Raissa
THORGAL
La main coupée du dieu Tyr
THORGAL
Le Royaume du chaos
THORGAL
Crow
THORGAL
Skald
THORGAL
Les trois soeurs Mnkatsôan
THORGAL
L'œil d'Odin
THORGAL
Runa

À LA DEMANDE DE LEURS LECTEURS, LES AUTEURS DE LA SÉRIE THORGAL ONT DÉCIDÉ DE DÉVELOPPER PLUS LARGEMENT CET UNIVERS. «LES MONDES DE THORGAL» OFFRENT DES PANS D'AVENTURE QUI S'INTERCALENT DANS LES NON-DITS DE LA SÉRIE MÈRE, SELON UNE ARCHITECTURE ÉTUDIÉE AVEC PRÉCISION PAR LES SCÉNARISTES YVES SENTE ET YANN. C'EST LA MANIÈRE DONT TOUT CELA A ÉTÉ CONÇU ET MIS EN PLACE PAR LES AUTEURS QUI VOUS EST RÉVÉLÉE DANS CE VOLUME RICHEMENT ILLUSTRÉ ET AUGMENTÉ DE PLANCHES INÉDITES.

THORGAL
LES DIEUX ONT MIS UN HOMME À L'ÉPREUVE

DÉJÀ PARUS

PAR G. ROSINSKI ET J. VAN HAMME

1 La Magicienne trahie
2 L'Ile des Mers gelées
3 Les 3 Vieillards du Pays d'Aran
4 La Galère noire
5 Au-delà des ombres
6 La Chute de Brek Zarith
7 L'Enfant des Etoiles
8 Alinoë
9 Les Archers
10 Le Pays Qâ
11 Les Yeux de Tanatloc
12 La Cité du Dieu Perdu
13 Entre Terre et Lumière
14 Aaricia
15 Le Maître des Montagnes
16 Louve
17 La Gardienne des Clés
18 L'Epée-Soleil
19 La Forteresse invisible
20 La Marque des Bannis
21 La Couronne d'Ogotaï
22 Géants
23 La Cage
24 Arachnéa
25 Le Mal bleu
26 Le Royaume sous le Sable
27 Le Barbare
28 Kriss de Valnor
29 Le Sacrifice

PAR G. ROSINSKI ET Y. SENTE

30 Moi, Jolan
31 Le Bouclier de Thor
32 La Bataille d'Asgard
33 Le Bateau-Sabre
34 Kah-Aniel

LES MONDES DE THORGAL
DU ROYAUME DES DIEUX À LA TERRE DU MILIEU, LA SAGA S'OUVRE À DE NOUVEAUX HORIZONS

KRISS DE VALNOR
PAR G. DE VITA ET Y. SENTE

1 Je n'oublie rien!
2 La Sentence des Walkyries
3 Digne d'une reine
4 Alliances
5 Rouge comme le Raheborg

PAR R. SURZHENKO, X. DORISON ET M. MARIOLLE

6 L'Île des Enfants perdus

LOUVE
PAR R. SURZHENKO ET YANN

1 Raïssa
2 La main coupée du dieu Tyr
3 Le Royaume du chaos
4 Crow
5 Skald

LA JEUNESSE
PAR R. SURZHENKO ET YANN

1 Les trois sœurs Minkelsönn
2 L'œil d'Odin
3 Runa

HORS-SÉRIE

AUX ORIGINES DES MONDES

LELOMBARD.COM
9 782803 631933
LO 03 / ISBN 978-2-8036-3193-3

HORS-SÉRIE
LES MONDES DE THORGAL
Rosinski-Sente-De Vita-Yann-Surzhenko - AUX ORIGINES DES MONDES
LE LOMBARD